

A-plus
¡full anime para ti!
1
vol. 1 - S/9.50
Cowboy Bebop
Evangelion R
Los nuevos Pokémon
Kare Kano
Las Letras de
Ranma 1/2 y
Rurouni Kenshin
especial de:
Ranma 1/2

Indice

We are back!

Algunos pensaron que ya habíamos sido, que fracasamos, que **A-plus** ya no daba para más. Afortunadamente, se equivocaron.

Cuando me puse a analizar fríamente las ventas y nuestros índices de lectoría, me di con la grata sorpresa que las cosas estaban bien, que las ventas habían crecido y así también los aficionados al anime. Sin embargo, aún no encajaban las cosas. ¿Por qué nos retrasábamos tanto? ¿Por qué siempre andábamos misios? ¿Qué estaba pasando?

La respuesta era simple, aunque me dolía reconocerla. Todo había sido mi culpa, mi inexperiencia. Mi mala dirección.

Pero eso ya fue. Por lo menos aquí, en **A-plus,** no somos nada tontos y nos damos cuenta de nuestros errores para así darles pronta solución.

A partir de este número empezamos a difundir el anime en serio. Para ello hemos elaborado nuestra campaña ***¡Tencantalá!***, *(sí, ya sé que el nombre es bien cursi pero es un chongo a la vez)* para difundir el anime en Perú. Vamos a empezar por Lima claro, para luego ir a los demás departamentos. Nos vemos en la obligación de hacer esto pues, como miles de aficionados, nos hemos dado cuenta que desde el 99 el anime se ha atascado. Quienes se autonombraron los únicos difusores de **nuestra** afición han empezado a meter la pata. Supongo que tú no quieres ver un **fansub** a 35 soles, **un boletín** de anime a 10, falta que te cobren por ver anime en la TV (si es que no lo están planeando ya). Todo para cubrir las cuentas a unos pavos que de administración saben tanto como yo de física cuántica. Nosotros somos jóvenes, no tenemos hijos y nuestros padres nos mantienen (ji,ji,ji). ¿Qué otra garantía quieres? Todo lo que juntemos será para hacer del anime una cultura como lo es en España o Estados Unidos.

- El paso uno por supuesto era reflotar la revista, y aquí la tienes, más chévere que nunca. Le hemos dado una mayor importancia al aspecto visual, hemos reducido el punto de las letras para brindarte mayor info' y la selección de los temas van deacuerdo a ti, lo que está de moda aquí en Perú. Pero teníamos el problema de la periodicidad. Por el momento vamos a realizar la revista bimensualmente (ahora sí en serio), hasta que recuperemos la fuerza que teníamos hace unos meses (lo cual estamos seguros va a ser rápido). La próxima edición va a salir el 7 de julio. Te doy mi palabra que vamos a cumplir.

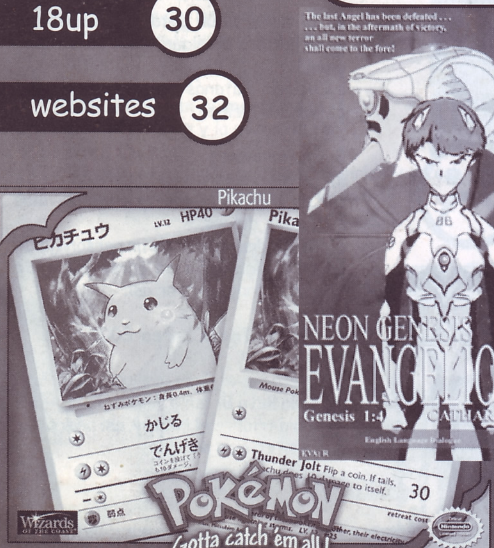
El paso dos es lanzar nuestra página web, la cual ya está en construcción, claro que el contenido no irá dirigido exclusivamente a peruanos sino a todo el mundo. Eso nos permitirá obtener los contactos necesarios para difundir mejor el anime.

El paso tres no lo podemos publicar pues en el mercado tenemos unos compadres que se dedican a aplastar al resto, como cuando se patentó el logo de Manga Express. Así que tenemos que cuidarnos (pero cuando crezcamos, ¡les vamos a dar un poco de su chocolate!).

Así pues, desde este número puedes observar cambios sustanciales en la revista y si recién nos compras, puedes empezar a armar tu colección pues estamos empezando de nuevo contigo, esta vez haciendo las cosas bien desde el número uno.

En resumen, a partir de este número: 1. Vamos a recuperar la periodicidad de la que al comienzo nos jactábamos. 2. En este nuevo inicio vamos a difundir el anime en serio, paso por paso. 3. La actualidad en la información va a ser una de las características de todos los pasos que demos.

Juan Carlos Delgado
Un director «chévere»





La verdad es que en este número no teníamos pensado publicar cartas, debido principalmente a que, por un mal entendido, un miembro de la revista (llamémosle Martín) arrojó todas las cartas y dibujos a los siete mares, pensando que **A-plus** ya no iba a salir. Sin embargo, siguieron llegando cartas hasta hoy día y conmovidos por tal fenómeno decidimos publicar la última que nos llegó...

¿El manga de KOF?

Lima, 1 de mayo del 2000

Sr. Editor y Director:
¡Hola! ¿Cómo están? Mi nombre es Fiorella y compré su revista número ocho el año pasado y me gustó mucho, también me admiré mucho porque era muy distinta a las que yo compraba anteriormente.

He dejado de coleccionar revistas pues me he dedicado más a mis estudios. Estaba buscando la edición número nueve donde hablaban de King of Fighters, pues quiero saber más de Terry, Mai, Iori, quienes son mis personajes favoritos. Estoy tratando de dibujarlos pero en las revistas que tengo las fotos están muy pequeñas. Estoy tratando de conseguir los mangas de KOF para poder tener más dibujos de los personajes que quiero y poder mandárselos. Sr. Director, se lo pido de rodillas, publique algo sobre el manga de KOF.

Y no se queden atrás, como otras revistas que se quedan y ya no vuelven a aparecer nunca. También quiero decirles que en el artículo de Candy del número ocho debieron haber más ilustraciones para poder dibujar.

Bueno, me despido, sigan adelante y recuerden que cuentan con otra seguidora

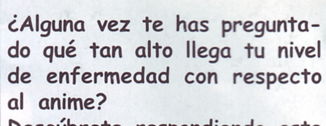
Fiorella Cosinga

Gracias por la cartita Fiorella, pero deja de llamarme Sr. Director que me haces sentir viejo (Juan Carlos nomás, con confianza). En lo que respecta al manga de KOF, lo siento, pero A-plus se especializa en anime. Más adelante derepente nos las ingeniemos para publicar algo al respecto. En lo que respecta al artículo de Candy (de la edición siete), me pareció una porquería, un insulto para el diseño gráfico, cuando lo vi se me rompieron todos los esquemas de armonía y buen gusto (¿viste esa foto malamente recortada con un fondo en degradé y con los bordes redondeados sin ningún sentido? - Puaaaaggggg...).

Gracias por tus buenos deseos, y felicitaciones por tu dibujo, ¡se nota que tienes bastante talento!



OTAKÓMETRO



¿Alguna vez te has preguntado qué tan alto llega tu nivel de enfermedad con respecto al anime?
Descúbrete respondiendo este breve test.

1. Cuando tomas desayuno:
a) Te sirves algo ligero.
b) Tu mamá te sirve algo ligero.
c) Comes un montón para ser tan fuerte como Gokú.

2. En un partido de fulbito:
a) Eres quien mete más goles.
b) ¿Fulbito? No gracias.
c) Jamás te sale el «tiro de remate».

3. Cuando estás con tus patas:
a) Hablas de chicas.
b) ... yo no tengo amigos.
c) Debaten horas sobre quién mató a Kaji.

4. En «La Venganza de los Nerds»:
a) Te identificas con los Alfa-Beta.
b) Practicamente ya eres miembro de los Lambda-Lambda-Lambda.
c) ¿Qué es eso? No conozco esa película.

5. Tu chica ideal es:
a) De buen cuerpo.
b) «Todas las mujeres son bellas».
c) ¡Como Misato por supuesto!

6. Si tuvieras que convertirte en un personaje de ficción, serías:
a) Neo, en «The Matrix».
b) Spike Spiegel.
c) ¡No sé! Hay tantos animes.

7. Para sentirte seguro que te gusta el anime, necesitas:
a) Pero si ya estoy seguro que me gusta el anime.
b) Contemplar tu colección de mangas, CDs, revistas, etc.
c) Contemplar tu «tarjeta dorada Sugoi».

8. Si tuvieras un gato, le pondrías:
a) El nombre de algún amigo para fastidiarlo.
b)Lucifer, Satanás o algo parecido.
c) Neko o Nekito.

9. En Halloween:
a) Te vas a alguna fiesta normal.
b) Les cierras la puerta a los chivolos que piden dulces.
c) Te vas disfrazado de un personaje de anime a alguna fiesta cursi que se le ocurra dejarte entrar así.

10. En el Japón Korea 2002, esperas:
a) Que gane el Perú, carajo.
b) Se la lleva Brasil o Alemania.
c) Ojalá triunfe el Newpy, así podré ver a Oliver en más partidos.



11. Cuando alguen se equivoca con el nombre de un personaje:
a) Está bien, pe'. Cualquiera se equivoca.
b) Lo corrijes al toque.
c) Te retiras. No está a «tu nivel».

12. Tu polo favorito de anime es:
a) Una foto chonguera de Ranma 1/2.
b) Tendrías que revisar tu closet de estampados.
c) El de Michina, por su calidad.

13. Para ti, el anime es:
a) Pasar un buen rato.
b) Es la contracción de la palabra animation y se emplea para referirse al dibujo animado japonés.
c) Tener tu colección de todos los productos (boletín, revista, afisub, tarjeta dorada, etc, etc) que se les ocurra lanzar a «los dioses del manga y anime».

14. En una fiesta:
a) Te gusta disfrutar de la música, las chicas y el licor.
b) No vas a fiestas.
c) Te ocultas en un rincón para tararear algún opening que recuerdes hasta que se acabe el tono.

15. Una buena razón para levantarte temprano es:
a) El maldito despertador.
b) Tu lema «quien madruga Dios lo ayuda».
c) Los nuevos capítulos de Dragon Ball en el 4.

16. De estas tres opciones, la que más te gustaría es:
a) Hacer un anime.
b) Hacer una revista de anime (!)
b) Ver un anime.

17. En Semana Santa:
a) Te fuiste de campamento.
b) Te quedaste a reflexionar.
c) No pasó nada, pues eres budista.

18. Debajo del colchón tienes:
a) Plata.
b) Los soportes de mi cama.
c) Tu colección de hentai pirata.

19. En el colegio eres:
a) El más popular del lonsa.
b) El estudiante más aplicado (llámese chancón).
c) El lorna.

20. Si te presentan a una chica:
a) Levantas las cejas y la miras de reojo.
b) Le das un besito.
c) Te inclinas en posición de pollito, sonríes y dices «¡Konichiwa!» lo más patético que puedas.



Foto: Archivo de la revista **Somos**

Respuestas: a) 0 pts. b) 1 pt. c) 2 pts.

Resultados:

0 a 9 puntos: Eres un tipo alocado pero a tu manera de ver centrado y conciente de tu realidad, el anime es uno de tus tantos pasatiempos y como tal tiene su tiempo y espacio. Pero eso sí, si no chocas con mi hermana yo no chocaré con *la tuya*.

10 a 29 puntos: Eres un sujeto de lo más normal (para nuestros días, claro), te gusta el anime y aunque quiza tengas tus excentricidades (polos de anime, cards, etc) sabes perfectamente cuál es el límite. Sólo una cosa, hacer algo fuera de la rutina de vez en cuando no hace daño.

30 a 39 puntos: Tu pasión por el anime te ha arrastrado al límite, pero si puedes aceptarlo aún no es tarde. Recuerda, el adicto es el primero en negarlo.

40 puntos: Eres un borg, un caso perdido. Para ti no existe nada más en tu patética vida que el anime, anime y más. Deja de leernos pues esta revista no está dirigida a ti y espera tranquilo la próxima reunion de tu cofradía.

«Un Borg menos representa un Perú limpio, sano y con más oportunidades»

- Perú País con Futuro



1999: Difundiendo el Anime en medio de muchos Conflictos

Los conflictos
En el 99, vimos cómo se quiso monopolizar el mercado tratando de acabar con la competencia de una u otra forma y así acaparar la atención del público poniendo para ello librerías, espacios contratatdos de TV y radio, listas de interés selectivas y hasta un club que si bien es cierto era una buena idea en teoría, no era más que otra forma de vender productos a sus miembros, quienes tenían que seguir un estricto reglamento para acceder a sus «beneficios» (que eran descuentos en sus productos), éstos llegaban al punto obligar a una asistencia perfecta, estar al día en sus pagos mensuales (ya que *el más mínimo retraso en los pagos de las cuotas establecidas equivale a la desafiliación inmediata*) y en el colmo de los abusos **la directiva podía separar a cualquier miembro sin dar la más mínima explicación alguna a nadie.**

Todo este alarde del sentido del comercialismo llamó la atención de algunas entidades estatales, quienes pensaron que todas estas revistas estaban amasando grandes fortunas aprovechándose de estos «dibujitos» (como ellos los llaman) así que decidieron hacer una *cruzada por los derechos de Candy y Gokú* (los únicos que ellos conocen) «visitando» a las diferentes revistas del género.

La verdad
Estos organismos aprovechándose de la falta de conocimientos sobre todos sus derechos y algunos artilugios legales lograron intimidar a muchas de ellas.

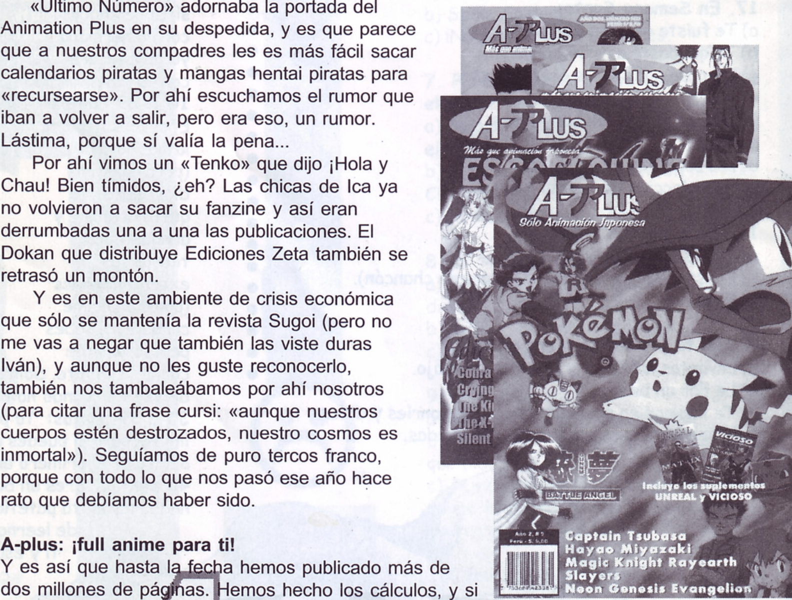
Muchos se preguntarán ¿por qué esta entidades no se encargaban de los únicos y verdaderos delincuentes? (como los piratas del manga de Dragonball, Pokémon, etc) Porque mensualmente han estado recibiendo su pago mensual (llámese coima) para poder seguir con la proliferación de piratería en los puestos.

Los que se fueron en el 99

Algunos eventos
Si bien el 98 fue una época de crecimiento para el anime, con el estreno de nuevas tiendas, más series en las pantallas, una mayor competitividad entre las publicaciones, el 99 demostró ser bastante cruel. Pues en él no vimos la aparición del resto de OVAs de Bubblegum Crisis, mediante la licencia oficial de Euroamerican Films, sino que más bien surgieron los videos «Afisub». Y es que nos parece lógico que por subtitular un Laser Disc, reproducirlo y prepararle una presentación vistoza deban cobrar (algunos ilusos querían que estos videos se regalen) pero el precio es excesivo en muchos casos (35 soles), así no van a difundir el anime, pues hay otros fansubbers que cobran menos y que ya están entrando al mercado.

Por otra parte, también vimos la jugada que le hizo el Sr. Iván a Marcos Sánchez: patentarle el nombre de su revista para que no la vuelva a usar. Y eso no es todo, al piña de Marcos le calló la policía fiscal (¿te imaginas quién puso la denuncia?) y lo filmaron y todo. En vez que se unan en una causa común - difundir el anime - vemos al viejonazo del Sr. Iván haviendo sus «jugaditas».

Así también desaparecieron nuestros amigos los furáces de Yutori, quienes por lo menos hacían su revista ellos mismos, sin copiar todo de Internet como lo siguen haciendo algunas basuras.



«Ultimo Número» adornaba la portada del Animation Plus en su despedida, y es que parece que a nuestros compadres les es más fácil sacar calendarios piratas y mangas hentai piratas para «recursearse». Por ahí escuchamos el rumor que iban a volver a salir, pero era eso, un rumor. Lástima, porque sí valía la pena...

Por ahí vimos un «Tenko» que dijo ¡Hola y Chau! Bien tímidos, ¿eh? Las chicas de Ica ya no volvieron a sacar su fanzine y así eran derrumbadas una a una las publicaciones. El Dokan que distribuye Ediciones Zeta también se retrasó un montón.

Y es en este ambiente de crisis económica que sólo se mantenía la revista Sugoi (pero no me vas a negar que también las viste duras Iván), y aunque no les guste reconocerlo, también nos tambaleábamos por ahí nosotros (para citar una frase cursi: «aunque nuestros cuerpos estén destrozados, nuestro cosmos es inmortal»). Seguíamos de puro tercos franco, porque con todo lo que nos pasó ese año hace rato que debíamos haber sido.

A-plus: ¡full anime para ti!
Y es así que hasta la fecha hemos publicado más de dos millones de páginas. Hemos hecho los cálculos, y si las pusieras en el piso, una al costado de otra, podrías alfombrar toda la superficie de Lima (se nota que no teníamos nada que hacer cuando calculábamos esto, ¿no?). También hemos apoyado a revistas de prestigio, orientándolas en lo que respecta a anime, como en el penúltimo número de Teleguía, el TV Sol; y además hemos salido comentados en el TV+, el Visto y Bueno, en el VSD, etc. Gracias a ello, cientos de miles de páginas de estas publicaciones contenían aunque sea una pizca de anime. Sin contar a nuestros compañeros de clases a

TV Sol #130

Visto y Bueno #220

Telegúía #607

quienes solemos orientar en lo que respecta al género.

Pero también también organizamos junto a otros grupos de anime (Senkem Studios, Club Fukkatsu, el Nakama) un evento de tres días en el Centro Cultural Peruano Japonés, a finales de octubre.

Pero sabemos que eso es poco con todo lo que aún se puede hacer, por eso desde ya hemos armado nuestra campaña «Tencantalá», una manera organizada de difundir nuestra afición.

El presente

Como puedes apreciar en cualquier kiosko, hoy en día sólo sobreviven algunas publicaciones nacionales de manga y anime, entre ellas **A-plus** claro. Hemos cambiado el estilo, el diseño de las páginas y la tipografía para adaptarlo a ti y a nosotros pues todos queremos disfrutar un rato al leer esta revista (¿y de eso se trata el anime, no?).

Pues para nosotros esto no es una forma de vida (idea que tratan de «venderte» por allí) pues ver un anime no es diferente a ver una buena película, leer un buen libro o salir a divertirte con los amigos. Porque eso es el anime en el fondo, una forma sana de diversión y pasar un buen rato cuando uno quiera y pueda, no siguiendo un reglamento que te diga cómo, cuándo, dónde y con quién divertirte.



Los asistentes al vento que organizamos en el Peruano Japonés adquieren sus productos en el intermedio.

Agenda de anime: Mayo

Domingo	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado
	1	2	3	4	5	6 **Exposición de Anime** (c_chavez@.usa.net)
7 **Club Sugoi Grupo 1**	8	9	10	11 **Proyección de NeoV** (346-2649)	12	13 **Exposición de Anime** (c_chavez@.usa.net)
14 **Día de la madre** (¡salúdala pe!´)	15	16	17	18	19	20
21 **Club Sugoi Grupo 2**	22	23	24	25	26	27 **Exposición de Anime** (c_chavez@.usa.net)
28 **2da Vuelta Electoral** (¡vamos cholito!)	29	30	31			

¿Maratones de anime? No, gracias.
Me pasaron el dato de una exposición de anime organizada por el grupo «NeoV» y me dieron las mejores referencias de estos tipos, hace buen tiempo que no iba a una así que decidí asistir. Cuando me dijeron la fecha y horarios me parecieron de lo más ridículo «¡jueves» de 10 a 2pm y de 3 a 7pm!

Convencido que valdría la pena asistí a dicho lugar, allí me di con otra sorpresa de sus organizadores: los distintos precios de la entrada, uno para sus socios, otra para los universitarios y la más cara para el público en general (y así dicen difundir el anime para todo público, sí como no, tan cierto como que no hubo fraude en la primera vuelta). Pero bueno, ya que estaba allí no iba a dejar que unos cuantos soles más me impedieran disfrutar un buen anime. Una vez adentro vi al popular Rafo dando explicaciones sobre una falla de sonido y mientras se mandaba todo un discurso de detalles técnicos yo trataba de ubicarme en un lugar estratégico para disfrutar del espectáculo (ingenuamente).

Mientras Rafo terminaba su discurso comprendí el porqué lo llamaban «maratón de anime», ¡no iba a haber ningún tipo de intermedio durante las cuatro horas de proyección!, es decir uno tenía que aguantarlas estoicamente sentado en unas butacas más incomodas que carpetas de academia. Una vez comenzada la proyección descubrí la tan mencionada falla y otra más que a Rafo se le olvidó mencionar ya que para ser una supuesta copia de laser disc la calidad de la imagen era muy baja (aunque había visto peores). Pero la selección de títulos era buena (Maze, Lain, Card Captor Sakura, Slayers Try), cuando al fin había podido concentrarme en la pantalla, una potente luz me cegó, en ese instante recordé el tan comentado efecto de Pokémon, pero lo que había pasado era que uno de los inútiles acomodadores me apuntó en el rostro con la luz de su linterna. Recobrada la visión seguí observando la función, las series eran buenas aunque lamentablemente era poco el público que podía apreciarlas (aunque con ese horario que más querían).

A la tercera hora ya muchos se habían retirado, por otra parte yo trataba de ignorar lo incómodo de los asientos con la ilusión de que ya sólo faltaba una hora, cuando de pronto comenzó Lain, era la primera vez que veía un capítulo de esa serie y realmente quedé fascinado. La hora pasó sin darme cuenta y al final terminé sentado deseando poder ver más de Lain aunque la verdad era que no podía pararme porque se me habían adormecido las piernas.

Eric

Riéndonos de nosotros mismos
En el A-plus 0...
... A la hora de tipear los textos de anime, nos dimos cuenta que no alcanzaban a llenar los espacios. Así que como Stuart había escrito bastante de Tekken 3, su artículo creció («agrandó su combo»). Pero aun así faltaba completar, por lo que JC escribió al toque otro artículo de rol (ji,,ji,,ji - y de haber podido hubiera escrito muchos más) y ya teníamos una revista distinta a la pensada originalmente: algo de anime, algo de rol y HARTOS videojuegos (una mazamorra de hobbies). ¡Ups!, así nació Más que animación japonesa, a la fuerza... para gusto de JC y para disgusto de millones de otakus...
... Cuando fuimos a preprensa, nos dijeron que la foto de la carátula era una... era una foto muy misia, así que el pata que nos estaba asesorando chapó el mouse y empezó a buscar en nuestros archivos una de mejor resolución. «Ésta» dijo el muy imbécil y ya estaba la linda Honey adornando la portada. Así nos volvimos a ganar el odio de los otakus, quienes miraban la revista con desconfianza...

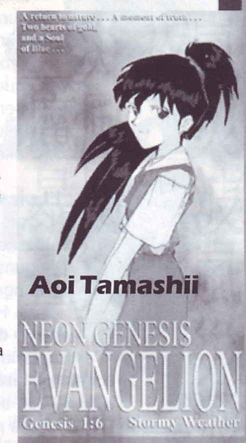
Ya, los perdono... pero que sea la última vez o sino los reviento!

Los Nuevos Personajes

Lyn Anouilh: El sexto niño, luego de ser seleccionado por NERV, llega de Inglaterra para pilotear a la unidad EVA-6. El se encuentra muy solo en Tokio-3, pues no se relaciona con nadie. Pero existen oscuros motivos que impulsan a Lyn a pilotear la EVA-6, quien por alguna razón oculta sentimientos de culpa. Llegado el momento, las coyunturas lo llevarán a enfrentarse a Shinji...

Aoi Tamashii: Una jovencita bastante carismática que le mandaba mensajes anónimos a la computadora de Lyn. Se hace su amiga y le cuenta que ha estado hace varios meses en Tokio 3, desde la aparición del Tercer Ángel. Tiene un interés «especial» por Lyn.

Seyoko Okazaki: Es el enlace y guardián de Lyn. La teniente Seyoko trabaja para una organización conocida simplemente como UNSynaps. Ella demuestra una personalidda bastante fuerte. Parece cumplir un cronograma secreto.



Aoi Tamashii

De muestra un botón

- En la primera prueba al aire libre de la EVA-6, al sexto niño se le asigna a Shinji y su EVA-1 para que vigile la evaluación de cerca (pero todos sabían que era para que controlara a la unidad 6 en caso que se vuelva loca). Cuando el sexto niño empieza a caminar, se cae repentinamente, y sin darse cuenta Shinji ya estaba con él, apuntándole al entry plug del EVA-6. Todos se preocupan (excepto Asuka, quien ya recuperada se burla del sexto niño) y Shinji se siente avergonzado de lo sucedido.
- Touji logra sobreponerse al accidente pues siempre fue un cabeza dura y no le guarda resentimientos a Shinji. Además, en ese tiempo la tecnología está más avanzada por lo que le desarrollan implantes bastantes apropiados al muchacho.
- Seele se reune y empieza a dialogar sobre la llegada del nuevo niño: «Ahora Ikari nos las pagará».

Al fondo se aprecia al EVA 6

Lyn Anouilh

Evangelion:R
Restringido a Fans

¿De qué se trata todo esto?

Se puede decir que «Eva:R Illustrated Original Fiction» es una novela de ficción creada por fanáticos de Shinseiki Evangelion, explotando su creatividad al extremo. Según los autores, «es una manera de homenajear al equipo realizador de Neon Genesis Evangelion. Esta es nuestra más sincera manera de expresar nuestra gratitud hacia el Gainax, especialmente a Hideaki Anno y a Yoshiyuki Sadamoto». Ellos decidieron experimentar qué se sentía realizar una obra tan vasta y compleja, aparte de responder algunas interrogantes que te deja la serie original.

La historia es contada a partir de la muerte del 17mo ángel (Tabris, más conocido aquí como Kaworu), a partir de allí el guión da nuevos giros. Eva:R resuelve algunos interrogantes pero - para mantener del Evangelion original - a la vez deja otras, empleando un estilo misterioso, trágico, claro que también se alternan escenas graciosas. La trama se vuelve más interesante cuando aparece el sexto niño, Lyn Anouilh; nuevos y distintos ángeles; y la guerra fría entre Seele y su antiguo elemento: Gendo Ikari.

Los personajes originales, como Shinji, Asuka y Rei, mantienen sus conflictos internos, pero cuando aparecen Lyn, Aoi Tamashii y Seyoko Okazaki, el universo se amplía, surgiendo nuevas incógnitas. Se aprecia un poco más sobre su vida cotidiana, volviéndolos más reales, más cercanos a nosotros. Se conoce un poco más acerca de Tokio-3., detalles que la serie original no tenía y que serían el deleite de los fanáticos.

Seyoko Okazaki

Las EVAs frente a los Ángeles

Con la fabricación de la EVA 6, nos invaden también nuevos ángeles, cuyas habilidades son más peligrosas. Ellos son dueños de otros misterios, pues es otra la fuerza que los impulsa a unirse con Adam (a diferencia de los 17 primeros enviados). Cada vez falta menos para que las profecías encontradas en los pergaminos del Mar Muerto se cumplan...

Pero lo que diferencia a EVA:R de otras obras relizadas por fans es que no cohíben al escribir sobre lo que Gainax no desarrolló sino que más bien lo intentan explotar. Además, clarifican algunos aspectos tácitos de la serie, hechos que todos entendíamos pero que jamás vimos en pantalla.

Todas las preguntas que el fan de Evangelion no pudo responder, son resueltas aquí, en EVA:R.

Definitivamente EVA:R es un trabajo debemos chequear los fans de Evangelion. Son 26 episodios (del 27-52) cuidadosamente trabajados. Si deseas, también puedes colaborar ilustrando las escenas al estilo manga para que publiquen tu trabajo en su página web, pues no sólo se limitan a realizar un guión de primera sino que también desean tener una versión en manga armada por todos los fans del mundo. También tienen enlaces a las músicas de EVA:R y hasta pequeñas animaciones elaboradas por ellos mismos.

La dirección electrónica es:

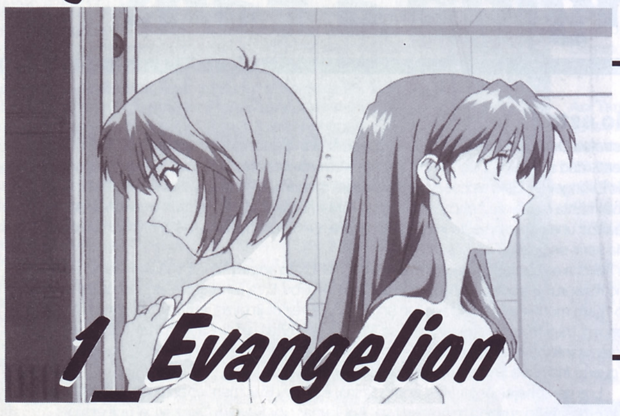
www.eva-r.com



Top Five

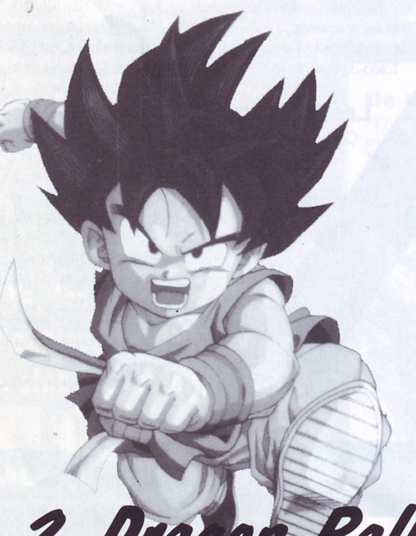
¡¡Apoya al anime en Perú, no compres piratería!!





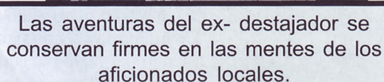
Todo hace indicar que Evangelion ha causado un gran revuelo en nuestro país ya que a pesar de tener sólo una temporada televisiva impactó de tal manera que sus seguidores la mantienen entre las series más populares.

3_Rurouni Kenshin



La serie que dio comienzo al fenómeno que aún recorre todo el país todavía se mantiene entre las preferidas.

2_Dragon Ball



Las aventuras del ex- destajador se conservan firmes en las mentes de los aficionados locales.



La reciente producción de Gainax comienza a ganarse un lugar en el corazón de los aficionados haciendo un ingreso en nuestro ranking.



Hitomi y compañía se resisten a quedar fuera del Top Five aferrándose al quinto lugar.

*En base a una encuesta realizada en el Centro Cultural Peruano Japonés

España



1_Pokémon

La plaga de estos «adorables bichos» ha puesto de cabeza a la Madre Patria en donde se espera con impaciencia la llegada de su segunda película.

A pesar de ser uno de los países en donde primero pegó esta manía, Dragon Ball sigue reuniendo a una gran fanaticada en España.

2_Dragon Ball



Al igual que casi todo el mundo, los fanáticos españoles no podían ser la excepción y siguen manteniendo a Shinji y su mancha en su preferencia.

3_Evangelion



4_Karekano

La hermosa Yukino hace su ingreso por la puerta grande a España luego ubicandose entre los animes más solicitados.

Con la traducción del manga y el éxito alcanzado por la serie, la popularidad de Kenshin y sus amigos continúa asegurada.

5_Rurouni Kenshin



Animepub

Aisuru Hito wo Mamoru Tame Ni

* Aisuru hito wo Mamoru tame ni kitto
Otoko wa Umarete kita yo
Ai ga nakerya Tsuyoku nakerya
Yasashiku wa narenai
** Don't break your dream
Smile once again

Zubu nure ni naru koto ga Wakatte itemo
Tamerawazu ame no naka Saa tobi komou
Arashi ga Sugita ato no
Kagayaku Nigi no you ni
Kanashimi ni makenai asa
Yume no tobira ga Hiraku

*** Aisuru hito wo Mamoru tame ni kitto
Otoko wa Umarete kita yo
Kimi no namida Nuguu yubi wa
Sukoshi ranbou demo
Kokoro no itami nakunaru made zutto
Otoko wa Tatakau darou
Ai ga nakerya Tsuyoku nakerya
Yasashiku wa narenai
Repetir **

Tsumibukai omoide wo Umi ni shizumete
Hito wa mata hateshinai Tabi ni deru no sa
Hageshii Kaze ga fuite
Egao ga Tobasaretemo
Yuuki sae mune ni areba
Itsuka yume ni aeru

Repetir *
Repetir **
Repetir ***



Esta una canción especialmente hecha para el personaje de Kenshin Himura. La canción no es mala, pero se nota a leguas que el seiyuu de Kenshin, Mayo Suzukaze, es mujer (aunque en la serie también, en esta canción es mucho más marcado).

"Para proteger a aquellos que amo" (Kenshin)

*Para proteger a aquellos que amo, definitivamente
es por ello que los hombres nacen,
si no tenemos amor, si no somos fuertes,
no podemos volvernos gentiles.
**No destruyas tu sueño,
sonríe una vez más.

Aunque sé lo que es estar empapado en la lluvia,
vamos a zambullirnos sin dudas en ella
Al igual que el arco iris resplandeciente.
Después que la tormenta ha terminado,
está la mañana que no ha sido derrotada por el sufrimiento.
Ábreles la puerta a los sueños...

***Para proteger a aquellos que amo, definitivamente
es por ello que los hombres nacen,
aunque el dedo que seca tus lágrimas
es un poco tosco.
Hasta que el dolor en tu corazón desaparezca, más allá de ese momento,
los hombres probablemente tengan que seguir peleando.
Si no tenemos amor, si no somos fuertes,
mo podemos volvernos gentiles.
Repetir **

Hunde las memorias de profundos crímenes en el mar
y empieza una jornada interminable.
Aunque fuertes vientos
se hayan llevado mi sonrisa,
si tengo coraje en mi corazón,
algún día podré reunirme con mi sueño

Repetir *
Repetir **
Repetir ***

Canción de Apertura de Ranma 1/2 (1990)

Omoide ga Ippai
Cantante: CoCo

shigyou BERU kinishinagara kakete-kuru KURASUMEITO
koe kakeru no nee "Ohayou!"
natsukusa ga kaoru hodou hohoemide hajimaru asa
itsumo to onnaji dakedo
sarigenai shunkan sae watashi no takaramono
kokoro no ARUBAMU ni hatte-aru

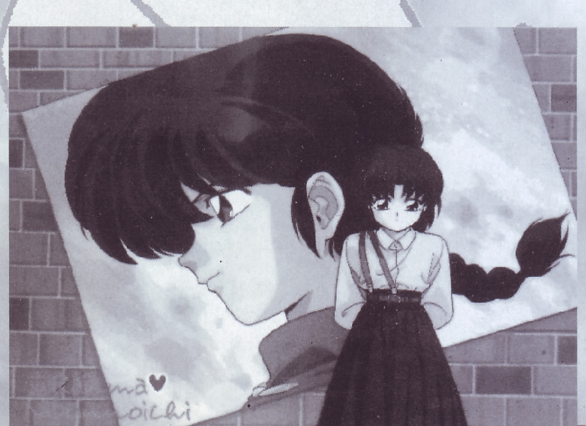
wasurenai (kono sora o)
wasurenai (kono yume o)
anata to ima wakeau yasashii kisetsu
kanashikute (yureta hi mo)
ureshikute (naita hi mo)
taisetsu-na omoide na no

hi ga ataru watarirouka tomodachi ni uchiaketa ne
suteki-na hito demo "naisho..."
kiri-sugita kami wo kuyami nemurenai yoru mo atta
itsuka wa waraeru kashira

sazanami ga sarau you ni hakanaku kieta koi
itami ga kakokei ni kawatte mo

wasurenai (ano niji wo)
wasurenai (ano ai wo)
sou OTONA ni natte mo nakushitakunai
hashaideta (itsu datte)
nayandeta (ima datte)
mabushisa wa owaranai no

wasurenai (kono sora o)
wasurenai (kono yume o)
anata to ima wakeau yasashii kisetsu
kanashikute (yureta hi mo)
ureshikute (naita hi mo)
taisetsu-na omoide na no





Llena de Memorias

Preocupado por la campana de inicio de clases, un compañero viene corriendo y te saluda "Buenos días!"
La vereda está hermosa con los jardines de verano. La mañana empieza con una sonrisa.
Es como siempre, pero...
Incluso un momento cotidiano es un tesoro para mí, pegado en el álbum de mi corazón.

No lo olvidaré (este cielo)
No lo olvidaré (este sueño)
las sencillas estaciones que ahora comparto contigo.
En la tristeza (los días en que me estremecía) y en la alegría (los días en que lloré),
éstas son memorias importantes.

En un pasaje escondido en el sol, se lo confié a un amigo:
Es una gran persona, pero "es un secreto..."
Lamentándome por el cabello que me corté muy corto, hubo noches en que no pude dormir.
Me pregunto si alguna vez me reiré de ello.

Como si hubiera sido borrado por olas, el amor desapareció fugazmente,
Incluso si la pena se convierte en pasado.

No lo olvidaré (ese arco iris)
No lo olvidaré (ese amor)
Incluso si me convierto en adulto, no quiero perderlo.
Yo siempre estaba de buen humor (en todo momento),
yo lo estaba (incluso ahora)
su brillo deslumbrante no se opaca.

No lo olvidaré (este cielo).
No lo olvidaré (este sueño).
Las sencillas estaciones que ahora comparto contigo.
En la tristeza (los días en que me estremecía) y
En la alegría (los días en que lloré)
éstas son memorias importantes.



Spike Spiegel

Hay gente que nace con estilo, gente que cae de pie, gente que muere en su ley. Personajes que siempre tienen una frase lista para las situaciones más inverosímiles, personajes que tiene sus puntos débiles, algunos detestan las alturas, otros a los gatos o el caminar mucho. En el caso de Spike Spiegel, el protagonista de Cowboy Bebop, sus debilidades son los perros, los niños y las mujeres, y lamentablemente lo acompañan los tres...

El aspecto de Spike es bastante peculiar. El diseño tiene un carisma que desde un comienzo se hace notar, hay un no sé qué en este muchacho que te atrae, y te invita a seguir sus aventuras.

A diferencia de Faye, él no es un aficionado. Aparte de ser un piloto experto de su nave Swordfish II y asombrosamente hábil con la Jerico 941 (su pistola), es cuando lucha cuerpo a cuerpo cuando lo vemos desarrollarse en todo su apogeo. Es un admirador de Bruce Lee y su habilidad para el Jeet Kune Do la sufrirán sus presas a partir del primer capítulo.

En la serie

A medida que transcurren las sesiones, nos vamos enterando de su misterioso y atrayente pasado: Era uno de los mejores tenientes de los Dragones Rojos (según la versión española). Allí conoció al salvaje de Vicious y a su novia, Julia, empezando así un fatal triángulo amoroso. Es por ello que Vicious organiza una emboscada y masacran literalmente al ahora cazarecompensas. Pero Spike pudo sobrevivir, ya que le hicieron una operación donde muchos de sus órganos fueron reemplazados biomecánicamente. La antigua amistad con Vicious degeneró y ahora es la única persona del mundo a quien desea ver muerta, es su némesis.

A la vez, su amada Julia lo deja marcado: Ya no puede amar otra mujer (¡¡por eso no le toma atención a la despampanante Faye!!) y seguirá buscándola hasta que se vuelvan a encontrar en algun lugar del cosmos.

Y la encuentra...

En el capítulo 25 y 26 («El Blues de los Antiguos Amigos), están en la Tierra. El vaquero es perseguido a muerte por los Dragones Rojos (ahora él es la recompensa), y logra hallar a Julia en un cementerio donde está la tumba de Spike (pues supuestamente está muerto desde hace tres años, cuando lo abalearon). Es una noche de Illuvia y recuerdos, la noche del último blues, la simpleza de un abrazo deja todo sobreentendido. Más adelante, en otra de las emboscadas tendidas por Vicious, Spike y Julia son tomados por sorprea. y Julia - al darle la espalda a uno de los matones del Red Dragon - es herida mortalmemente. Ella muere en brazos de su amado Spike, pero esto es demasiado para él, los enemigos del vaquero tienen que pagar.

Así prepara sus pistolas y granadas (como en el episodio 5) se dirige al edificio donde se encuentra Vicious y toda la mafia. No le importa nada e ingresa por la puerta delantera. Ha venido a saldar cuentas. Luego de enfrentarse a varios miembros de la Red Dragon, llega donde Vicious lo espera, para la batalla final. Los dos luchan con todos sus recursos, hiriéndose mortalmente, pero el deseo de Spike es más fuerte, logrando así ver morir a sus pies al maldito de Vicious... sin embargo, el combate lo ha dejado moribundo. Los miembros de la Red Dragon reconocen su valor y lo dejan irse, viendo cómo baja las escaleras, muriendo a cada paso ¿se salvará de ésta?¿quiere realmente salvarse? Averígualo en el episodio 26...

Stats

Fecha de nacimiento: 26 de junio del 2044
Signo: Géminis
Edad: 27
Sexo: Masculino
Lugar de Nacimiento: Marte
Tipo de sangre: O
Altura: 1.85m
Ocupación: Cazarecompensas
Seiyuu: Kouichi Yamadera (quien hace las voces también de Ryoga, Kaji, Mewtwo)

Art Book: Cowboy Bebop

Esta sección se encargará de «ilustrarte» sobre los mejors libros de trabajos del mercado. Hemos empezado con Cowboy Bebop porque como te podrás dar cuenta, vale la pena comprarlo. El precio estimado de este libro fluctúa entre 20 y 30 dólares (¡no dejes que te estafen!).



Art Book: Cowboy Bebop

A pesar de ser un libro en japonés, está estructurado de izquierda a derecha (como en occidente).



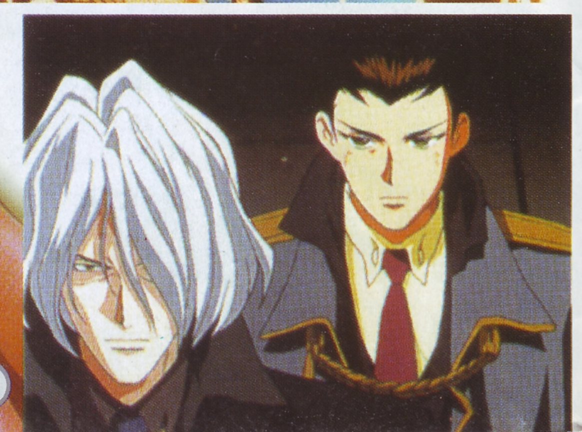
Cowboy Bebop: The Jazz Messengers se divide en tres secciones: En la primera se desarrolan a los personajes principales (desde Spike hasta el perrito Ein); en la segunda presentan ilustraciones exclusivas, un (continúa abajo...)



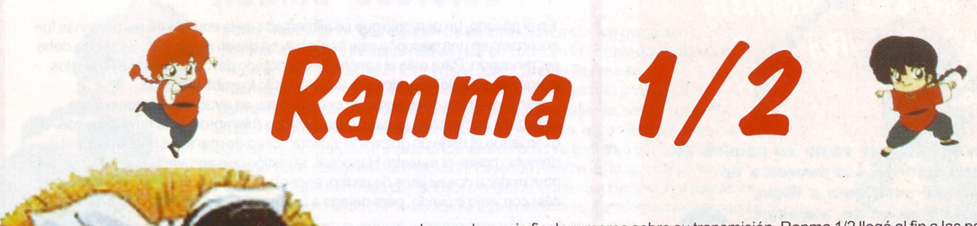
resumen de sesiones . incluyendo las caletas - , detalles sobre el tema de cierre *The Real Folk Blues,* el mecha de las naves, los planetas, la discografía y otros detalles; para finalizar, en la sección tres se detallan a las genialidades que hicieron realidad esta obra: Shinichiro Watanabe (dirección) y la simpática Yoko Kanno (musicalización) y a todo el staff. Definitivamente, una pieza de colección que puede estar adornando tu estante...



Cowboy Bebop: The Jazz Messengers
100 páginas en couché (80 a todo color). Precio estimado: US$/20 - 30



Un «fenómeno» llamado Ranma 1/2



Luego de un sin fin de rumores sobre su transmisión, Ranma 1/2 llegó al fin a las pantallas de la televisión nacional siendo recibida de maneras muy distintas por el público nacional, con beneplácito por sus seguidores que la esperaban ansiosos y por duras críticas de sus detractores que nuevamente vuelven a dar opiniones sin tener un mínimo conocimiento sobre el tema.

Creación de la magnífica autora de mangas (o mangaka) Rumiko Takahashi (leer entrevista, si deseas), Ranma 1/2 es una exitosa serie que mezcla comedia, romance y artes marciales dando como resultado una disparatada comedia para todo público. El éxito de esta serie la acompaña desde sus inicios en el manga pasando por la serie de televisión, películas, OVAs (animaciones sólo para el formato de video) y las Super OVAs, llegando su fama a extenderse por gran parte del mundo entero.

Ranma tendrá que aprender a convivir con su «terrible» maldición.



Las super ovas de Ranma 1/2

1_ Aa! Noroi no Harendou (¡Oh, maldita cueva del amor perdido!) 1995 Dur. 28 min.

Ukyo y Shampoo son elegidas como organizadoras de un paseo para la gente de su barrio, ellas aprovechan esta oportunidad para llevar a Ranma y Akane (con toda la mancha incluida) a «la cueva de Harendou», un lugar que según cuenta la historia esta hechizado por los espíritus de parejas que terminaron y según la leyenda ninguna pareja podrá salir de allí sin terminar su relación antes. Tanto Shampoo como Ukyo llegan a la conclusión de que será la mejor forma de deshacer el compromiso de Akane y Ranma, pero éste es un poco más complicado de lo que los espíritus de la cueva estaban acostumbrados.

Nuevamente el conocido recurso de tratar de separar a Ranma y Akane (como si en las OVAs y los capítulos de T.V. no fueran suficientes) pero esta vez dos de las interesadas deciden trabajar juntas (ya era hora que estas chicas se dieran cuenta de que dos cerebros piensan mejor que uno, aunque en este caso...). En teoría el plan de Shampoo y Ukyo era bueno pero ellas no habían previsto algunos «pequeños» detalles como que el incomprendido Ryoga haría lo que fuera por su adorada Akane (él llega allí por exigencias del guión). Este muchacho debería aceptar que no tiene oportunidad con Akane, excepto quizá como mascota, y que existen otras chicas en el mundo (las cosas que hace el amor).

Una de las secuencias más divertidas es cómo se reparten las parejas para ingresar a la cueva, obviamente Akane entra con Ranma, Shampoo con Moose (quien no creía el milagro), Ukyo con Ryoga (a él lo cogieron por sorpresa luego de hacer una entrada al mejor estilo de Bugs Bunny) Kazumi con su padre Soun, Nabiki con Kunou (él estaba K.O. gracias a Akane, demostrando que ésa es la única forma de que Nabiki atrape a un millonario), Genma con Cologne (el sujeto salió perdiendo por no buscar pareja a tiempo) y finalmente Kodachi con su ayudante familiar, Sasuke (quien corrió con todos los gastos).



Extracto de una entrevista realizada a Rumiko Takahashi

Una vez abarcados temas como su opinión de la política internacional, sus secretos de cocina y el porqué considera a Ricky Martin todo un boom latino, vayamos al tema central de esta entrevista. Señora Takahashi, muchas personas se preguntan: ¿Cómo es posible que Genma halla conseguido dinero para enviar a su hijo al colegio?, es decir, pudo haber ido a un colegio estatal, pero y el dinero para los útiles de dónde, ya que Genma es más pobre que jubilado peruano.

Rumi: El estilo de vida que llevan ambos es básicamente tener que buscar algo para comer y vestir, ellos viven como cazadores, ja, ja, ja. Cuando ellos necesitan dinero buscan algo que puedan negociar por esa cantidad.

Eso aquí lo llamamos recursearse, siguiendo con otro personaje tomemos el caso de Ryoga quien es uno de los pocos a los que se puede considerar *normal* (psicológicamente hablando) pero,¿por qué ese sentido de la orientación tan pésimo?

Rumi: En el manga he mencionado a Ryoga y su familia en donde el problema es algo común. Esto ha pasado de generación en generación, en el caso de Ryoga esto lo a llevado a *pasear* por todo el Japón en donde a tenido diversos enfrentamientos. Esto lo ha tomado como un entrenamiento lo que le ha dado una gran fuerza.

Si, tiene razón. Con respecto a Shampoo esas cosas que usa cuando pelea ¿es algo de su invención?

Rumi: Cuando tú ves a Shampoo llevando esto, se ve como un accesorio, pero realmente son armas chinas. Pensarías de otra manera si ella te golpeara con ellas en la cabeza.

No gracias, confío en su palabra. El otro día estuve con unos amigos discutiendo sobre sus técnicas de dibujo y narración. De pronto se nos presentó una profunda interrogante ¿qué cantidad de ropa interior femenina puede cargar Happosai en su saco de *trofeos*?

Rumi: Aproximadamente 100 piezas por vez, tú lo has visto cargando un par de brassiers por allí, un par de pantaletas por allá, llegando a obtener un total de 1600 prendas íntimas en todo Ranma 1/2.

Y por último señora Takahashi, ¿qué pudo ver Nodoka (la madre de Ranma) en un sujeto como Genma?

Rumi: El probablemente era guapo en el pasado, es decir tenía cabello y todo, ja, ja, ja.

2_ Yaku no oni (El papel del diablo) 1995 Dur. 28 min.

En el pasado, un demonio que se alimentaba de la energía de las personas fue encerrado en una pequeña caja hasta hoy en día en que el sello de la caja debe ser renovado. Para esto el sacerdote encargado del cambio pide ayuda a los integrantes del dojo Tendou por si el demonio lograba escapar.

Pero como era de esperarse con esa clase de ayuda, el demonio logra escapar y comienza a poseer a los distintos miembros de la familia siendo exorcisado al darle un golpe a la víctima, luego de una serie de enrredos el demonio posee al maestro Happosai, situación que aprovechan sus discípulos para matar a dos pájaros de un tiro, encerrando al demonio nuevamente en su caja con viejo incluido, para dejarlo a la deriva en el mar.



Dime con quién andas y te diré quién eres, ya que sólo a un loco se le ocurriría pedirle ayuda a unos sujetos como Ranma y su padre, ¿Qué este sacerdote no había oido de los cazafantasnas o de Phantom Quest Corp? Por otro lado, cuando el demonio poseía a alguien lo hacía dejarse llevar por su lado malvado, cambio que en el caso de Genma y Kunou no fue la gran cosa, pero ¿te imaginas en lo que se volvió cuando poseyó a Happosai? Bueno, en el video lo hacen ver al viejo como un ser al estilo Godzilla, pero la verdad es que el anciano enfermo debió transformarse en una bestia como las de Urotsukidoji.

3_Ranma watashi o mite futari no Akane (Ranma, mírame. Nuestra Akane.)

El clan Tendou, Shampoo y Ukyose hospedan en *el hotel de las muñecas* en donde existe una leyenda acerca de un espíritu vengativo que habita en una de ellas, Ranma hace poco caso de esta historia haciendo caer de su sitio a la referida muñeca, esto hace enfurecer al espíritu quien buscando vengarse del faltoso intercambia de cuerpo con Akane (necesitaba un cuerpo humano y la pobre chica pagó la culpa). Para vengarse de Ranma la muñeca (en el cuerpo de Akane) trata de seducirlo cosa que despierta sospechas en su *astuto* prometido quien no se tragaba que esta chica tan femenina fuera realmente su prometida. Pero para evitar que las cosas lleguen a mayores la propia Akane (en el cuerpo de la muñeca) junto con P-Chan (no preguntes cómo llega ahí) hará hasta lo imposible por recuperar la posesión de su cuerpo.



Un grato cambio en la relación de Ranma y Akane, aunque sólo fuera por unos segundos Ranma se sintió extrañamente apreciado, claro que cuando la chica se puso muy melosa hasta un ciego podía darse cuenta que esa no era la Akane que todos conocemos. Una gran secuencia del video es cuando Akane (en su forma de la novia de Chucky) monta a P-Chan para tratar de impedir que la muñeca haga algo *indebi*do con su cuerpo (como romper su dieta, por supuesto).

Personajes:

Ranma Saotome

¡Raro! ¡Fenómeno!, son algunos de los calificativos con los que tildan a Ranma la mayoría de las personas que no conocen la terrible maldición que recae en este desdichado joven (¡snif, snif!). Si bien Ranma se «transforma» en mujer cada vez que se moja con agua fría y vuelve a la normalidad (por así decirlo) al contacto con el agua caliente, esto se debe a un accidente cuando entrenaba con su padre en China, específicamente en las lagunas de Jusenkyou (o pozas encantadas como se les llamó por acá), allí cada cual tiene una diferente maldición, cayendo Ranma en la que transforma a su víctima en una hermosa chica. Esta maldición le traerá a Ranma innumerables problemas comenzando con lo chocante que le resulta su transformación (al menos al principio) debido a su conducta extremadamente machista, además de la disminución notable de su fuerza física, cosa que no le ayuda en su incesable búsqueda de mejorar sus técnicas de combate.

Y si como esto no fuera suficiente su padre le tendría preparada una pequeña sorpresa, un compromiso arreglado con una de las hijas de su mejor amigo (cosa con la cual Ranma no esta en lo más mínimo deacuerdo) completando su lista de singularidades una incontrolable fobia a los gatos (¿?) debido a otro «accidente» de entrenamiento.

Debido a su compromiso, Ranma se verá obligado a defender a su prometida aunque esto es más bien por una cuestión de honor ya que si por él fuera le harían un gran favor al desligarlo de una chica como Akane (sí, claro, ésa no se la cree nadie).

Pero bien, hasta este momento uno podría pensar ¡qué piña es este pata! sin poner en duda su masculinidad, pero revisemos un poco más a fondo su vida, si bien al principio Ranma detestaba la idea de convertirse en mujer, luego se acostumbra al hecho y hasta en cierto modo empieza a sacarle provecho (como para obtener dulces gratis haciéndole ojitos al panadero), quizá el no aceptar de buen gusto la idea de una prometida se entienda porque a nadie le gusta que le impongan las cosas (como qué series ver, por ejemplo) esto no explica por qué Ranma prácticamente escapa de toda chica que se fija en él (caso Shampoo, Ukyo, Kodachi, etc).

Si bien estos pequeños detalles pueden sembrar ciertas dudas sobre Ranma, la verdad es que éstos son sólo algunos elementos que ayudan al desarrollo de esta gran historia.



Akane Tendou



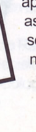
Tercera hija de Soun Tendou y única interesada en continuar con la técnica de combate libre de su padre, Akane es una bella chica que posee un carácter de policía municipal en pleno desalojo de ambulantes, ella es la elegida por unanimidad (de sus hermanas, claro) para ser la prometida de Ranma, cosa que no le agrada para nada ya que lo considera poco menos que un fenómeno de circo, un pervertido, un tonto, entre otras cosas.

Aunque esta chica posee una gran cantidad de pretendientes, ella sólo piensa en pasar su tiempo en el gimnasio familiar intentando mejorar sus técnicas, eso es lo único que hace en su vida, del colegio al gimnasio y viceversa. Esto hace que Akane descuide otras labores de su casa como lo es cocinar, ya que para ella es más sencillo romper un ladrillo con la cabeza que freir un huevo (literalmente hablando).

Si hasta aquí Akane parece un ogro con cuerpo de mujer ella posee sentimientos como cualquier otra persona sólo que en su caso son muy reservados, como el amor que sentía por el doctor Tofu (la clásica atracción que sienten muchas chicas por los tíos) o el cariño que siente por su pequeña mascota llamada P-Chan con la que incluso llega a bañarse (cosa que a Ranma no le agradó para nada) y hasta cierto punto se puede decir que de a pocos aprende a querer al tonto de Ranma, claro que ella podría arrancarle la cabeza al que se atreviera a decirlo

Pero que Akane comenzara a sentirse atraída por Ranma fue un gran cambio en su vida pues la pobre chica a su edad parecía estar condenada a convertirse en una amargada solterona debido al gran número de patéticos perdedores (encabezados por Kunou) de los cuales se hallaba rodeada. Es así como la aparición del fenóm..., de Ranma cambiaría su vida, teniendo asegurado un futuro esposo con el cual llegarían una legión de seguidoras con quienes tendrá que enfrentarse para poder mantener dicho «honor».







Nabiki Tendou

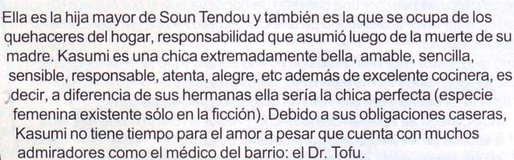


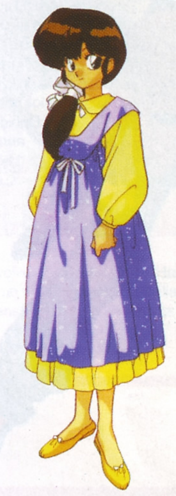
La segunda hermana Tendou y quizás la más realista de todos, Nabiki es una chica materialista que no duda en aprovechar cualquier oportunidad para ganar un par de billetes así sea explotando la figura de su hermana menor o la de Ranma (¿?, vendiendo fotos de ellos o incluso citas).

Aunque su meta es vivir rodeada de lujos ella nunca logra atrapar a un millonario (su belleza no puede ocultar su personalidad de sangrona). Obviamente ella declina el compromiso con Ranma al ver que él y su padre no tenían ni dónde caerse muertos.

A pesar de todo lo anterior, Nabiki tiene como punto a favor que es la única en mantener la cordura en todo momento dentro del grupo de locos que la rodean.

Kasumi Tendou





Ella es la hija mayor de Soun Tendou y también es la que se ocupa de los quehaceres del hogar, responsabilidad que asumió luego de la muerte de su madre. Kasumi es una chica extremadamente bella, amable, sencilla, sensible, responsable, atenta, alegre, etc además de excelente cocinera, es decir, a diferencia de sus hermanas ella sería la chica perfecta (especie femenina existente sólo en la ficción). Debido a sus obligaciones caseras, Kasumi no tiene tiempo para el amor a pesar que cuenta con muchos admiradores como el médico del barrio: el Dr. Tofu.

Aunque Kasumi sintió cierta curiosidad por ver quién era el futuro prometido de una de ellas perdió todo interés al ver que éste era menor que ella, dando su voto para que la *afortunada* sea su pequeña hermana Akane.

Soun Tendou



Padre de Kasumi, Nabiki y Akane. Soun fue compañero de entrenamiento y amigo de Genma Saotome, con él arregla un compromiso entre sus dos hijos ya que Soun lo que más desea es heredar su dojo a un hijo y quién mejor que su yerno, al menos eso creía.

Esta decisión trae como resultado la instalación en su casa de su futuro yerno y de yapa a Genma a quienes no solamente tendrá que alojar sino tambien que alimentar, sin recibir ningún tipo de ayuda de estos sujetos ni siquiera la confirmación de un futuro matrimonio.

Pero Soun recibe con los brazos abiertos a los dos nuevos integrantes de su familia (ya resignado al hecho) con la esperanza de ganar un hijo, pero las situacines que traerá este acuerdo lo pondrán al borde de un colapso nervioso (el pobre sujeto es muy emotivo y cualquiera puede apostar que los líos de Akane y Ranma lo mandarán directo a un clínica de reposo mental).



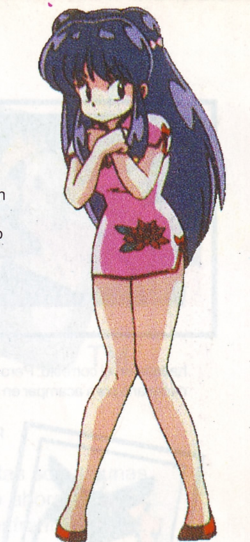
Genma Saotome



El padre de Ranma y el causante de que toda esta alocada historia dé comienzo, ya que fue él quien escogió a las lagunas de Jusenkyou como lugar de entrenamiento, fue él quien arregló los compromisos con Akane y con Ukyou, y fue él quien originó la fobia de su hijo hacia los gatos.

Al ser Genma un experto en artes marciales decide que su hijo debe seguir sus pasos entrenándolo él mismo, adoptando ambos una forma de vida errante. Esto le traería algunos pequeños inconvenientes como transformarse en panda con el agua fría (cosa que acepta para su provecho). Pero lejos de parecer un padre ejemplar, Genma es un sujeto irresponsable y despreocupado,ya que poco le importa la decisión de su hijo con tal de salirse con su gusto.





Shampoo

Hermosa chica guerrera proveniente de China quien en primer lugar busca destruir a la versión femenina de Ranma (presionada por una ley de su pueblo al ser derrotada en combate) para luego perseguir a Ranma en su verdadera forma (quien nuevamente la derrota) pero esta vez para casarse con él (por otra ley de su pueblo).

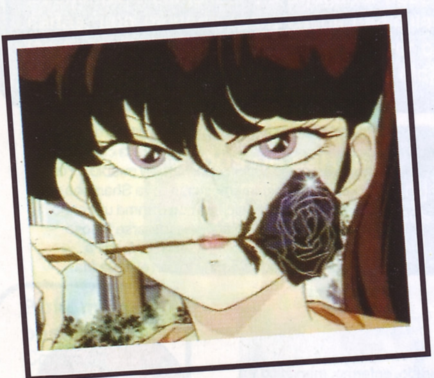
Shampoo se unirá a la legión de *fans enamoradas* quienes se disputarán el amor de Ranma, siendo ella quizá la más hermosa, fuerte y la que mejor cocine del grupo. Pero será también la de mayor desventaja ya que ella es otra víctima de las lagunas de Jusenkyou, siendo su maldición transformarse en gata con el agua fría, para el horror de su amado Ranma.

Para no quedarse atrás de las demás loc..., pretendientes, Shampoo también se instalará en las inmediaciones del dojo Tendou, colocando junto asu abuela un negocio de comida china.

Ukyo Kuonji

La «otra» prometida de Ranma (de lo cual tampoco estaba enterado el muchacho) gracias nuevamente a Genma. Ella es la bella hija de un vendedor de okonomiyake (una tortilla con vegetales al estilo oriental) quien pacta con Genma un matrimonio entre sus hijos ofreciendo para ello su puesto de comida como futuro regalo de matrimonio. Obviamente Genma huye con su hijo y el puesto (recontra cabeceador el tipo), dejando atrás su compromiso con la pobre Ukyou. Pasado el tiempo ella, buscando venganza llegará al colegio de Ranma donde luego de aclarar el malentendido (Ranma no sabía de lo hecho por su padre), Ukyou decide luchar por el amor de Ranma instalando un restaurant de okonomiyake en el barrio, lugar que Ranma visita frecuentemente al no poder resistir el exquisito sazón de su prometida. Ukyou posee un estilo de pelea poco usual ya que anda armada con una espátula gigante con la que se abrirá paso a través de sus rivales de amor.





Kodachi Kunou

Hermana de Tatewaki Kunou, ella también hereda la gran soberbia de la familia. Kodachi estudia en la escuela para señoritas San Hebereke en donde es la máxima representante de *las artes marciales gimnásticas* (disciplina que mezcla las artes marciales con elementos propios de la gimnasia como la cinta, aros, pelotas, palitroque, etc) haciéndose llamar *la rosa negra* (eso también le viene de familia).

Kodachi es otra de las pobres chicas que pierde la cabeza por Ranma, teniendo que competir contra Akane, Shampoo, Ukyou e incluso el mismo Ranma en su versión femenina, ya que ella (al igual que su hermano) nunca se dará cuenta del *problema* de su querido Ranma.

Cologne

Nombre de la venerable abuela de Shampoo, ella es una gran maestra de artes marciales quien entrenará a su hermosa nieta con el fin de vencer a todas sus rivales. Apesar de su avanzada edad posee una gran variedad de técnicas con las que tratará de convencer a su *futuro yerno* para que acepte a su nieta como esposa.

Luego de comprobar la capacidad de Ranma (como peleador, valgan aclaraciones) lastimosamente entenderá la buena decisión de Shampoo ya que si por ella fuera se quedaría con Ranma (recontra robacunas la vieja). Cologne se queda en Japón junto a Shampoo para ayudarla con el restaurant y con el *futuro yerno*.

Ryoga Hibiki



Batman y el Joker, Fujimori y Toledo, la U y Alianza y en esta historia Ranma y Ryoga. Viejos conocidos desde la niñez, Ryoga se la tiene jurada a Saotome debido al sin fin de pequeñas «ofensas» (lo agarraba de lorna) sufridas por el pobre chico todo por culpa del traves...,digo, del malvado Ranma quien siempre ternina dándole una paliza.

En busca de vengar su honor, el clon de Ran..., quiero decir Ryoga buscará a Ranma alrededor del mundo entero si es necesario y realmente lo es, ya que allí donde lo ven Ryoga es la clase de persona que se perdería en un patio y no me refiero a cuando era pequeño (¿Quién no se ha extraviado en su infancia?), este pobre sujeto aparentemente nació sin sentido de la orientación, nunca puede llegar a un lugar por la ruta más corta ya que si al final llega lo hace por descarte, es decir aparecerá en tantos lugares que al final tendrá que hacerlo en el correcto. Pero esto es algo con lo que ha aprendido a vivir ya que siempre carga consigo todo lo necesario para acampar en cualquier lugar donde lo sorprenda la noche.



Pero si su sentido de la orientación ya de por sí parece una maldición, Ryoga posee una peor aún. Debido a su persecución inacabable de Ranma , este muchacho llega a las lagunas de Jusenkyou (no preguntes cómo) y cae en una de ellas (no preguntes por culpa de quién) la cual lo transforma en un indefenso cerdito.

Esto le traería un problema aún mayor ya que en busca de venganza llega a Japón para desafiar a Ranma (aparentemente el sujeto es masoquista) y es allí donde conoce a Akane de quien se enamora «perdidamente» (sin comentarios), ella a su vez queda profundamente atraida por él pero en su forma de cerdito a quien adopta como mascota y nombra P-Chan (ella nunca descubre su verdadera identidad), ¿y en su forma humana?, bueno digamos que Ryoga tendría que hacer cola detrás de Kunou y los demás compañeros de colegio.

Es tanto el amor que siente Ryoga por Akane que él es el único que puede comer lo que ella cocina sin decir ni una sola palabra (si eso no es suficiente demostración, entonces qué lo es), este sentimiento le da a Ryoga un motivo más para derrotar a Ranma y no abandonará ese lugar hasta lograrlo (según dice él, pero lo más probable es que no encuentre la forma de salir de la ciudad).

Tatewaki Kunou





En todo lugar existe un sujeto así, un tipo que se cree superior a los demás, quien piensa que el mundo gira a su alrededor, en el colegio Fuurinkan este papel lo desempeña Kunou, Tatewaki.

Pero Kunou no es tan insoportable, solamente es un poco creído, arrogante, irritante entre otras cosas. El relámpago azul de Fuurinkan (como se hace llamar el atorrante) es también el pretendiente número uno de Akane y ante tanta competencia estudiantil decide poner un reto a todos sus compañeros, el que quiera salir con Akane deberá de derrotarla en combate, este plan se le sale de las manos ya que si bien él es el máximo representante de kendo en su escuela, no es rival para Akane quien no duda en darle de alma cada vez que la reta.



Pero Akane no sería la única chica en sufrir del acoso de este meloso ser ya que una nueva chica ingresa al corazón del pobre Kunou, una hermosa pelirroja que le quitará el sueño, esta chica resulta ser la versión femenina de Ranma a quien Kunou detesta a más no poder por ser el prometido de su querida Akane (lo atrasaron al pobre). Pero esto no es motivo para dejar de pretender a Akane ya que si bien el relámpago azul de Fuurinkan (cada vez que lo escucho suena más triste) no puede olvidar a la hermosa pelirroja (él no se entera que es realmente Ranma, aclaración para los mal pensados) tampoco lo hace con Akane enfrentándose con Ranma para ganar su mano, cosa que no logra aceptar a pesar de las innumerables palizas que recibe (terco el muchacho).

Proveniente de una familia adinerada, Kunou usará todo medio a su alcance para deshacer el compromiso de Ranma y Akane pues él desea quedarse tanto con ella como con la bella pelirroja (vaya sorpresa que se llevaría).

Moose

Cuando Shampoo entró a la vida de Ranma lo hizo con abuela y pretendiente incluido, este último es Moose, un joven experto en artes marciales que vive enamorado de Shampoo desde la niñez durante la cual fue derrotado por ella, incidente que le impide comprometerse con su amada (por otra ley de su pueblo). Pero esto no le impedirá el seguir a su amada, a pesar de ser choteado olímpicamente por la bella Shampoo.

Esta situación llevará al despechado muchacho a tener constantes enfrentamientos con Ranma utlizando para ello con maestría innumerables armas que lleva ocultas en su ropa. Como era de esperarse Moose posee algunas deventajas, una de ellas es su grave miopía (el sujeto sin sus anteojos puede confundir a Shampoo con Cologne) y la segunda es su maldición que lo transforma en pato al contacto con el agua fría.

Happosai

Si hay alguien en la serie que merece ser llamado degenerado, enfermo, maniático y a mucha honra, ése es el maetro Happosai. ¿Maestro? Sí, allí donde lo ves este viejo enano es el maestro de Genma y Soun, creador del estilo de pelea del combate total. Debido a su personalidad desconsiderada, egoísta y abusiva, sus alumnos cansados de sus constantes abusos logran deshacerse de él. Luego de varios años el maestro logra escapar del lugar donde fue encerrado por sus discípulos y se instala en dojo Tendou para transmitir sus conocimientos al pobre de Ranma y desquitarse de ellos.



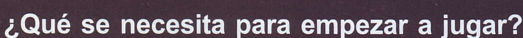
El maestro Happosai es un gran peleador pero posee una gran debilidad, la atracción que siente por las chicas jóvenes y bonitas, cosa que lo hará chocar con Akane, Shampoo, Ukyou, Kodachi e incluso el mismo Ranma (en su versión femenina, claro). A este viejo enfermo además le gusta guardar pequeños *recuerdos* de las chicas, por lo que es frecuente verlo robar ropa interior femenina.



¡Atrapa los cards!

«¡Yo te escojo a ti, Bulbasaur!, ¡Pikachu, usa tu attack trueno!» Estas son algunas de las frases comunes de escuchar en la serie «Pokémon», pero ahora tú puedes tener tus propios pokémons y sostener emocionantes enfrentamientos para llegar a ser un maestro pokémon, todo gracias al juego de cartas coleccionables de Pokémon.

La fiebre por estos pequeños monstruos que comenzaron como un videojuego, pasaron por el manga, una serie de tv, películas, CD¨s, juguetes, llaveros, peluches y un sin fin de productos asociados llega a un nuevo campo, el de los juegos de cartas coleccionables (JCC). Aquí los jugadores podrán enfrentarse entre ellos usando los pokémons de su elección, cualquiera de los más de 150 conocidos. Como en la mayoría de juegos de cartas, se trata del enfrentamiento entre 2 jugadores (en este caso 2 entrenadores pokémon) de los cuales uno será el ganador. Como en la serie, tu principal objetivo es derrotar a tu adversario usando para esto a tus pokémons en enfrentamientos en los que podrás hacerlos evolucionar aumentando sus poderes y resistencia.



¿Qué se necesita para empezar a jugar?

Bueno, para comenzar cada jugador debe tener su baraja de 60 cartas, una moneda (para casos particulares) y algunos objetos con los que representar el daño recibido por cada pokémon (estos pueden ser cuentas, trozos de papel, etc)

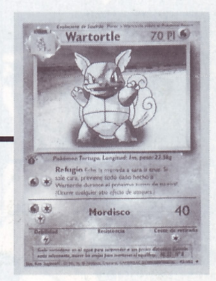
Tipos de cartas

Para armar tu propia baraja tienes para escoger entre cuatro tipos de cartas distintas:

Pokémons básicos: Como su nombre lo indica son los pokémons en su forma básica, los cuales utilizarás para tus enfrentamientos.



Cartas de evolución: Ellas representan las evoluciones de los distintos pokémons siendo colocadassobre sus respectivos pokémons básicos, aumentando su fuerza y resistencia así como sus habilidades.



Cartas de energía: Son las que permitirán que tus pokémons realizen sus ataques y abilidades según lo indiquen.



A diferencia de otros juegos de cartas, el juego de pokémon tiene reglas simples y fáciles de recordar haciendo las partidas fluidas y entretenidas.

Cartas de entrenador: Son cartas que sólo pueden ser utilizadas una vez cada una, teniendo diversas funciones como la de curar a tus pokémons.



Carta de Pokémon

- Nombre
- Etapa de Evolución
- Poder de Pokémon (o Coste y texto de ataque)
- Coste y texto de Ataque
- Texto de descripción
- Ilustrador
- Nivel
- Número de monstruo
- Puntos de impacto
- Tipo de Pokémon (o Incolora)
- Datos de Pokémon
- Daño de Ataque
- Símbolo de rareza
- Número de carta



Prof. Oak

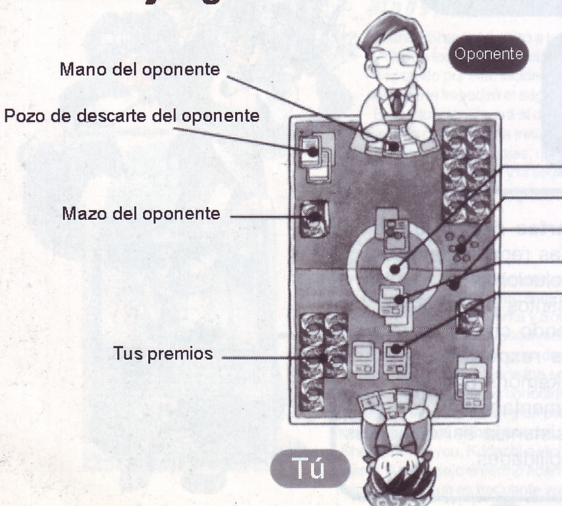
Tipos de Pokémons

Como en la serie, los pokémons poseen resistencia y debilidad antes los ataques de otros tipos de pokémons, estos se dividen en este juego de cartas por el tipo de energía que requieran pudiendo ser de 7 tipos diferentes:

Energía de hojas: Bulbasaur, Metapod, etc.
Energía de fuego: Magmar, Charmander, etc.
Energía de agua: Squirtle, Dratini, etc.
Energía de relámpago: Pikachu, Magneton, etc.
Energía psíquica: Abra, Mr, Mimi, etc.
Energía de lucha: Machamp, Marowak, etc.
Energía incolora: Rattata, Chansey, etc.

CLAVE para los símbolos de Energía
Hojas
Fuego
Agua
Relámpago
Psíquico
Lucha
Incolora

Area de juego



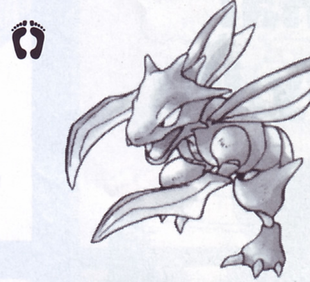


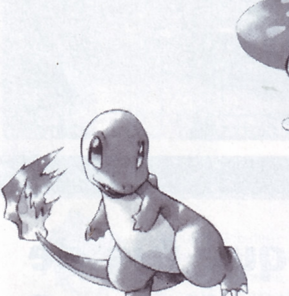


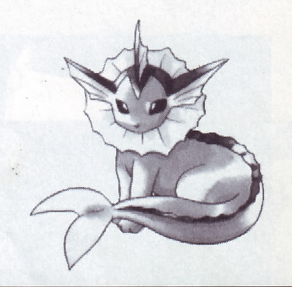
¿Cómo puedes obtener tus propios pokémons?

Bueno, nos es grato comunicarte que este entretenido juego ya se encuentra en nuestro país y puedes obtenerlo en español en las diversas tiendas de venta autorizadas. Allí podrás aprender más a fondo las reglas y enfrentarte a otros seguidores de este divertido juego. Recuerda que la práctica hace al maestro y sólo sosteniendo diversos enfrentamientos llegarás a convertirte en todo un *maestro pokémon.*









Este juego es distribuido oficialmente por Game Zone S.A. Informes al Fono 476 0159 - Fax: 224 0808

Los nuevos pokémons

Si creías ser un experto en la materia de Pokémon y que te sabías los nombres de todos los pokémons con sus respectivas evoluciones al revés y al derecho, pues ahora tienes una buena noticia (o mala, desde el punto de vista en que la veas) la familia de estos bichos sigue en aumento (y el negocio también) ya que ahora amenazan con su llegada 100 nuevos pokémons. He aquí la lista de algunos que hemos podido *capturar.*



Hoo hoo: Otro pokémon volador, descubierto en una noche en que casi **roba gorra** edición limitada y con lo difíciles que son de conseguir (sino pregúntale a Ash).

Donfuyan: Este paquidérmico pokémon aparecerá como extra en la película basada en la serie siendo un tipo común entre estos bichos.

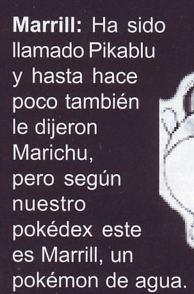
Houou: Aunque tiene toda la apariencia de un pájaro y ha sido visto una que otra vez, este extraño pokémon seguirá dejando interrogantes hasta que sea capturado.

Carakurina: Un bicho más del tipo de hojas, su nombre en japonés significa algo así como «luz rosa».

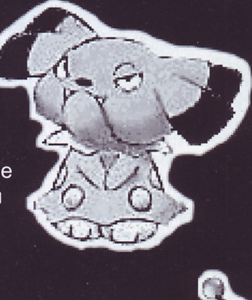




Marrill: Ha sido llamado Pikablu y hasta hace poco también le dijeron Marichu, pero según nuestro pokédex este es Marrill, un pokémon de agua.



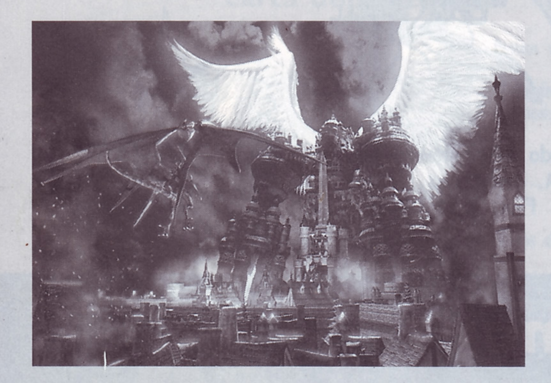
Snubbles: Antes que un pokémon parece un bulldog, otro que también hizo su aparición en la película.



Teniryuu: Extraño ser que puede ser clasificado como un pokémon eléctrico pero estaremos más seguros cuando sea profundamenete estudiado.

P.D: La búsqueda aún continúa...

Faltan pocos meses para el lanzamiento de Final Fantasy IX



Para gusto de todos los fanáticos, la famosa productora de videojuegos, *Square Soft,* planea lanzar *Final Fantasy IX* el 19 de julio en Japón para la consola PlayStation de Sony.

En el *Tokio Game Show* celebrado este año en Japón, Square sólo mostró pequeñísimos avances, entre ellos algunas imágenes en alta resolución, dejando a los fanáticos con gran espectativa. Se espera que FFIX lleque a Estados Unidos en setiembre del 2000.

¿De qué se trata esta fantasía?

Aquellos que conocieron Final Fantasy a partir de las sagas VII y VIII se asombrarán por el drástico cambio artístico de FFIX. El diseño regresa a sus raíces de Nintendo y Super Nintendo. FFIX enfatiza elementos que las últimas sagas han descuidado, como las naves aéreas, los castillos flotantes, la magia, el alto nivel de fantasía, y la poca tecnología.

La mayoría del equipo creador de las sagas anteriores ha confirmado su participación en ésta. El productor Hironobu Sakaguchi se hace cargo otra vez y el diseñador de personajes Yoshitaka Amano vuelve luego de abstenerse durante las dos versiones anteriores. También está el compositor Nobuo Uematsu, quien ha partcipado en todas las sagas de Final Fantasy.

El escenario de FFIX es un mundo de islas flotantes. Algunas albergan metrópolis enteras mientras que otras sólo tienen una pequeña compañía de teatro. El viaje a través de las islas se hace mediante las clásicas naves aéreas.

Se estima que el juego en sí tenga 40 horas de duración. Se presentarán muchos puntos donde el camino se ramifica, que no afectará la historia directamente pero permitirá armar tu propio estilo de juego. Aún es desconocido el «tema» de FFIX, pero Sakaguchi ha declarado que es el mismo que el de la película.

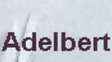
Se sabe poco sobre el sistema de batalla. Los grupos han reexpandido su tamaño a cuatro personajes simultánea-mente. Además el sistema de la magia sigue basándose en MP (puntos de magia). La duración de los conjuros de invocación ha sido reducida a pedido de los fans.

Zidane

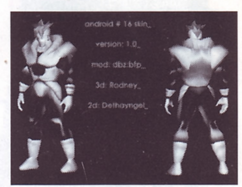
El «Grupo Aventurero»

Así como en FFVI, aquí tampoco habrá un «protagonista»; el juego distribuye el tiempo igualmente entre todos los personajes. Square ha anunciado que el equipo estará conformado por ocho personajes jugadores «principales», con la posibilidad de que otros personajes se unan temporalmente a tu grupo aventurero. Tambiém ha revelado algo de los nombres y stats de los personajes principales de FFIX:

1. **Zidane Tribal:** El héroe de 16 años. Es un ladronzuelo que tiene una debilidad por las chicas y ellas a la vez tienen una debilidad por él, lo cual no sorprende debido a la buena apariencia del muchacho, su estilo de vida fuera de lo común y un cabello bastante largo (se amarra una cola).
2. **VIVI Ornitier:** 9 años. Hechicero negro con un problema de identidad existencial.
3. **Adelbert Steiner:** 33 años. Fornido caballero de la familia real con la misión de protejer a la princesa.
4. **Eiko Carol:** 6 años
5. **Garnet Til Alexandros 17th:** Princesa de la familia real.
6. **Frejia Cresent:** Mujer caballero con un pasado oscuro.
7. **Quina Quen:** Un glotón(a).
8. **Salamander Coral:** Un hombre lobo.

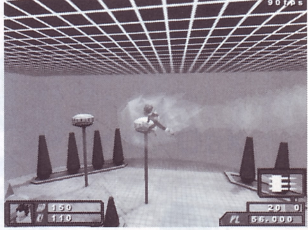


Más Broncas de Gokú en 3D



Se está desarrollando un módulo de Dragon Ball Z al estilo Quake III (en primera persona). Se trata de *Bid for Power* (la búsqueda por el poder) y aún no se ha confirmado su fecha de lanzamiento.

El juego presentará a los personajes de Dragon Ball Z, sus ataques, niveles de ki y efectos del ki (como las auras). Aparte de ser un *beat 'em up,* (un juego de peleas entre dos), Bid for Power tendrá las opciones de Todos contra Todos, Captura las Esferas del Dragón (algo así como captura la bandera pero con siete bolas), la Batalla de los Super Saiyas, etc.



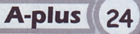
Es una innovadora propuesta que merece ser revisada.

¿Y qué fue de Escaflowne?

El estreno de la película *Escaflowne: A Girl in Gaea* estaba confir-mado para abril de este año en Japón, pero hasta la fecha no hemos sabido de su lanzamiento.

El guión de la nueva historia ha sido escrito por Ryota Yamaguchi y Kazuki Akane; aparte de diseñar a los





Fotos de ¡Oh mi Diosa!

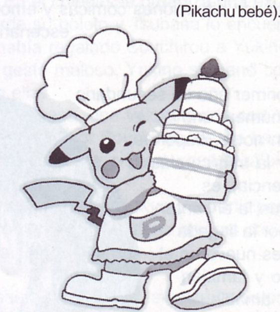
La revista japonesa *Newtype* del mes de abril ha mostrado imágenes de la película que se viene de *Ah! Megamisama! (Oh mi Diosa!)*. En las fotos aparecen Urd, Belldandy y Urd con Keichi. El diseño de los personajes es distinto al que se apreció en las OVAs (especialmente en el caso de Keiichi), se les ve ahora mayores y más serios.

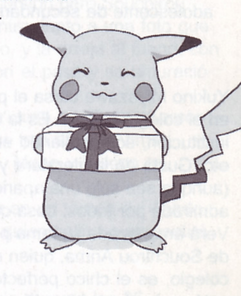
Probablemente la historia cubre lo que ocurre luego en el manga, pues Keiichi cambia de look, recordemos también que el diseño del manga evoluciona bastante a medida que transcurren los tomos, junto al trazo del autor, Kosuke Fujishima.

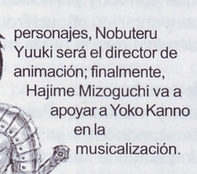


Confirmado: Pokémon III

Mientras que aquí algunas salas siguen pasando la primera película de Pokémon, en Japón ya se va a estrenar el tercer filme, titulado *Pokémon: Emperor of the Crystal Tower* (Pokemon: El Emperador de la Torre de Cristal). Tratará del mundo imaginario de cristal que existe en la mente de una chica. La película traerá de yapa un corto de *Pikachu y Drowsy,* donde apreciaremos cómo es que nace un «Pichu» (Pikachu bebé).







personajes, Nobuteru Yuuki será el director de animación; finalmente, Hajime Mizoguchi va a apoyar a Yoko Kanno en la musicalización.

El Karaoke

La productora Sunrise ha anunciado la lista de actores de voces para la pronta película de Escaflowne. Los personajes de la serie televisiva serán interpretados por los mismos actores de voz en la película:

- Hitomi Kanzaki: Sakamoto Maya
- Van Fanel: Seki Tomokazu (Touji de Evangelion, Chichiri de Fushigi Yuugi)
- Allen Schezar: Miki Shinichoroh (Keisuke de Fushigi Yuugi)

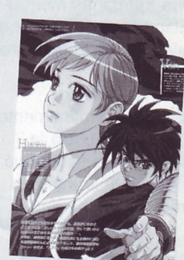


- Dilandau Albatou: Takayama Minami (Nabiki de Ranma 1/2)
- Yukari: Izuka Mayumi (Millerna de Escaflowne)
- Folken Fanel: Nakata Jouji
- Sora: Iizuka Mayumi



Como se publicó en el A-plus 9, Sunrise estuvo realizando un concurso por teléfono para completar los actore de voz. Estos fueron los ganadores:

- Millerna: Takeda Aki
- Ryuon: Kawano Kensuke





Algunas de las imágenes revelan el interior de la nave Prima Vista. Su tripulación está compuesta por actores de teatro y músicos, quienes emplean la nave para viajar alrededor de los continentes y realizar sus shows. Las fotos pertenecen pertenecen a la publicación japonesa *Weekly Jump.*

¡No se pierden una!

Preparándonos para el lanzamiento de FFIX, han surgido una serie de rumores acerca de la franquicia en Japón. *Coca Cola Japan* ha empezado acuerdos con Square que le han permitido realizar un comercial de la bebida con personajes de Final Fantasy IX; también ha sacado muñequitos de plástico con los personajes sujetando latas de la gaseosa.

También el 14 de abril empezó el lanzamiento de un set de cards coleccionables llamado *Final Fantasy Art Museum.* Los cards muestran artes del FFI, FFIV y FFVII. La colección está compuesta por 144 modelos distintos. Vienen 10 cards por sobre y cajas que contienen 15 sobres cada una. Todavían no se han dado fechas de lanzamiento de las sagas restantes.

El Creador tampoco se queda atrás

La Academia de Artes Interactivas y Ciencias (AAIC) anunció el 6 de abril que Hironobu Sakaguchi, creador de las sagas de Final Fantasy y actual presidente de Square USA, recibirá el premio al Salón de la Fama de la institución. Este reconocimiento se le otorga a aquellos que hacen las mayores contribuciones al mundo de la información y entretenimiento interactivo.

Luego de agradecer a la academia, Sakaguchi dijo: «Con las sagas de Final Fantasy, el objetivo de cada título era superar a su precedente en avances tecnológicos y a la vez asegurar un argumento y una experiencia visual lo más completa posible para nuestros fans. El honor de este premio al Salón de la Fama otorgado por la AAIC me hace feliz, sabiendo que no sólo los aficionados aprecian nuestro trabajo sino que también lo hacen nuestros colegas. Juntos, la industria del entretenimiento interactivo continuará evolucionando en tecnología y creatividad a través de los años venideros y más allá».

La AAIC presentará el premio durante la tercera convención anual de Premios a los Logros Interactivos el 11 de mayo en Los Angeles, durante el Expo de Entretenimiento Electrónico.



Escenas de la película de Final Fantasy. Entre lo poco que se sabe es que se apreciarán los viajes interespaciales y que el viejo de la drecha se llama Charles.

ayyy... si así fuera el colegio

Kareshi Kanojo No Jijoo, conocida como Kare Kano, es la nueva producción del estudio *Gainax.* Dirigida por Hideaki Anno (conocido por la serie *Shin Seiki Evangelion),* nos trae una nueva propuesta animada basada en la historia de amor de dos adolescente de secundaria con situaciones cómicas y emocionantes, con problemas usuales a su edad. El colegio Hokuei será escenario de esta historia.

Yukino Miyazawa cursa el primer año de secundaria en el colegio Hokuei. Es la número uno de la institución, sobresaliendo en notas, deportes, etc. Gusta de la literatura y la música clásica (aunque sea sólo una apariencia), es admirada por todos, cosa que le encanta. Verá amenazada su fama por la llegada de Souchirou Arima, quien es nuevo en el colegio, es el chico perfecto y también está su la clase (simpático, amable, estudioso, buen deportista y buen alumno), lo cual no le hace gracia a Yukino, por ello sufrirá una serie de maltratos y tratará de humillarlo.

Cambio de Hábito

Después que Souchirou le ponga el parche a Yukino, despierta cierto interés en ella, llegando a ser buenos amigos. El la invita a estudiar a su casa (sólo a estudiar) y Yukino queda deslumbrada por es impresionante edificio y por sus padres, digamos que es un poquito pretenciosa.

Luego le toca a Souchirou visitar la casa de su amiga, recibiéndolo con una patada en el pecho. Según ella es la manera que recibe a sus invitados y con una apariencia un poco catastrófica que digamos. Junto a Yukino aparecen Kano y Tsukino, sus hermanas menores, las cuales ponen la nota cómica, contándoles a Arima unos cuantos secretitos de Yukino, a quien no le hizo ninguna gracia.

Después, en el colegio, Souchirou cambia repentinamente con Yukino. Su indiferencia la perturba y se decide a saber qué le sucede y nota que le interesa Souchirou, más de lo que se imaginaba.

Tras una persistente insistencia, Souchirou le confiesa a Yukino que cuando visitó su casa, se sintió mal porque su familia era diferente a la suya. Así le cuenta sobre su pasado, de sus padres que son todo un desastre y de cómo sus tíos lo adoptaron, formando una familia. Por ello él se dedica al estudio, para hacerlos felices.

Ambos se dan cuenta que ninguno de los dos son lo que aparentan, especialmente Yukino, sintiendo que son muy parecidos. Al finalizar la conversación, Souchirou se le declara, diciéndole que le gusta mucho.

Bruta, ciega, sordo, muda...

Yukino decide reunir valor y mandarse. Para lo cual usa una serie de estrategias, buscando los lugares indicados para la situación, aunque todos sus intentos fallen. Souchirou la sorprenderá, preguntándole si siente lo mismo que él ya que aún no le da una respuesta. Yukino se emociona y huye llorando (para variar), dejando solo al pobre de Souchirou.

Las Piedras del Camino

Yukino y Souchirou son enamorados y ahora es Hideaki Asaba quien llega al colegio, ocasonando un proble-ma para ambos, pues este chico con aire de Tom Cruise

Kareshi Kanojo No Jijoo - Historia original: Masami Tsuda / **Director:** Hideaki Anno
Diseño de Personajes: Tadashi Hiramatsu / **Música:** Sagisu Shiru / **Producción:** Gainax



decide conquistar a toda costa a Yukino, aunque de una manera muy original, pues sólo logra salir mal parado en todos sus intentos. Después de una pequeña discusión, quedan como patas, convirtiéndose en el mejor amigo de Souchirou.

Yukino y Souchirou meditan sobre su relación, sobre los cambios que han sufrido durante la misma, siendo Souchirou quien reconoce que la ama y aceptan que ambos se necesitan mutuamente. Mientras tanto, en el Hokuei, entregan los resultados de los exámenes y con ellos muchas sorpresas: como que Arima bajó al puesto 3 y Miyazawa al 13. Son convocados por los profesores, quienes muestran su desacuerdo hacia la relación que tienen. El director Kawashima cita a ambos padres, pero ellos se muestran indiferentes pues confían en sus hijos. Yukino y Souchirou se proponen mejorar sus notas, sobretodo Yukino, queriendo demostrar que es mejor que su enamorado (y mantener su unión). Ella piensa que deberá permanecer con sus compañeros de costumbre, estando un poco incómoda en el aula.

Yukino nota la presencia de Tsubasa Shibashime (simpática por cierto). Ella estudia en la aula 1ero D pero aun así molesta a Yukino, pues Tsubasa había estudiado con Souchirou en la primaria, enamorándose de él, pero Souchirou sólo la veía como su hermanita menor. Por eso ella y sus amigas deciden hacerle la vida imposible a Yukino.

Miyazawa se deprime al ver a Tsubasa con sus incondiciconales amigas. Aquí aparece Maho Izawa, líder del equipo de voleyball, odia a Yukino por haberla despojado de sus méritos como la mejor en matemáticas y en deportes.

Hideaki encuentra una foto de Souchirou y se la enseña a la parejita, quedándose Yukino con la foto, ya que la guarda en su brassiere (astuta la chica). Luego Hideaki les muestra una de él, donde aparece rodeado de chicas, estilo Ranma 1/2, y lo mandan a volar. Después de una riña por la dichosa foto, Yukino se vuelve amiga de Tsubasa y sus amigas, contándoles cómo la molesta Maho y ellas le dan su apoyo.

En el colegio se organiza una excursión pero Souchirou pierde su boleto y Tsubasa lo encuentra, junto a una foto que le había regalado Souchirou a Yukino, y la arroja al fuego, con un gesto maloso, Yukino se ganó con el pase y se enfureció con ella.

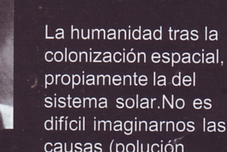
Tsubasa, una vez calmada con Yukino, confiesa el amor que siente por Souchirou, desde hace tres años. Arima escuchó todo y piensa: «qué será?». Maho y Yukino se vuelven amigas.

Arima viajará a Kyoto a participar en un torneo de Kendo, pero como Yukino tiene amigas con quien salir, no se sentirá sola.

Y así, a medida que avanza la historia durante los 26 episodios, los enredos crecen y de los disparates mejor no hablar. Yukino y Arima seguirán descubriendo nuevas emociones que reafirmen su amor, junto a sus controvertidos amigos.

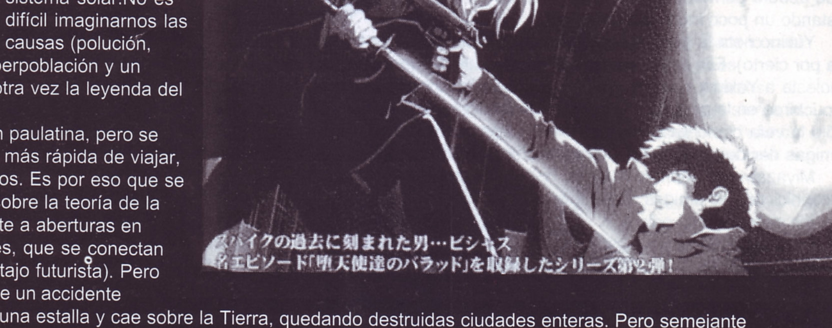
El Viejo Oeste del Futuro

El tiempo donde se desarrolla **Cowboy Bebop** toma como base un argûmento nada original, pero sí un planteamiento más cercano a la realidad. La serie se asemeja a un policial, pero no destinado a un público estrictamente adulto. Tiene toques frescos, pese a marcadas influencias como Lupin III y roces con el Super Agente Cobra, creándose una propia identidad y, si bien presenta situaciones absurdas (como cualquier otro anime) éstas no se acentúan.



La humanidad tras la colonización espacial, propiamente la del sistema solar.No es difícil imaginarnos las causas (polución, destrucción ecológica, superpoblación y un larguísimo etcétera). Era otra vez la leyenda del nuevo mundo.

Comenzó la emigración paulatina, pero se necesitaba una una forma más rápida de viajar, con resultados más exitosos. Es por eso que se inician las investigciones sobre la teoría de la fase del espacio (semejante a aberturas en tiempo y espacio diferentes, que se conectan entre sí, una especie de atajo futurista). Pero una de las pruebas produce un accidente catrastrófico. Parte de la Luna estalla y cae sobre la Tierra, quedando destruidas ciudades enteras. Pero semejante experiencia llevó al desarrollo de las «Puertas Espaciales». Pese al precio se consiguió el ansiado objetivo y con un planeta casi en ruinas, se hace imposible que la emigración se pueda controlar.



Si bien la proporción de cada etnia varía según los planetas, lunas, asteroides y satélites, todos los sectores sociales se hacen presentes. Peor aún, se hacen distantes, marcando acentuadas diferencias. Situación propicia para el aumento de la delincuencia, crímenes, disputas entre habitantes, incluso entre estados, terrorismo, contrabando, empresas ilícitas que hacen que la mafia incremente su poder. Es un mundo de negocios sucios, donde ni siquiera el ISSP (especie de Interpol de las colonias) puede borrar un turbio pasado. El mayor aporte de esta institución es el de incentivarla aparición de los cazarecompensas, quienes podríamos decir alimentan el rating del programa Big Shot, donde se ofrecen las imágenes de los delincuentes y que es conducido por Judy y Punch, simpáticos personajes que conducen tan alicaída producción.







Este es el tiempo de Cowboy Bebop, pero su historia, es la historia de Spike Spiegel.

Spiegel no es otro antihéroe más, no es un personaje tan superficial, como tampoco lo son las personas que lo acompañan. Para esto se alimentan de un pasado que poco a poco se va decubriendo. Si bien puede salir librado en algunas situaciones, esto no impide que salga lastimado o que reciba el impacto de alguna bala. Esto lo demuestra y le hace recordar su némesis y antiguo amigo, Vicious, personaje frío y calculador, con una psicología de la destrucción de los adversarios muy presente, donde llegar a un acuerdo es síntoma de la más pura debilidad. Estos personajes cruzan sus caminos y cuando no lo hacen desarrollan sus propias motivaciones.



En el caso de Spike, estas motivaciones son compartidas por Jet. Jet Black, no sólo compañero sino mejor amigo de Spike. Juntos se dedican a la caza de delincuentes, Jet parece llevar la parte lógica de la operación, al buscar la información del buscado criminal. Tarea que se le facilita al ser antiguo miembro del ISSP, donde cuenta con antiguos camaradas, además de conocer informadores que le brindan las requeridas averiguaciones con su consabido precio, tarea que pese a todo presenta sus inconvenientes, pues los criminales no dudan en una completa transformación en su aspecto físico para eludir a sus perseguidores.



Faye

Ed

Ein

Según se desenvuelve la historia irán uniéndose Faye Valentine, quien guarda un peculiar pasado. Jugadora contumaz, estafadora de profesión y despilfarradora por costumbre. Con semejantes atributos, no sorprende que simpre se encuentre a la huida de muchos, en especial de sus acreedores.

Edward, Ed para abreviar, es una niña de 13 años de la Tierra, quien también se une a la tripulación. Con una habilidad sorprendente para las computadoras, se vuelve la pesadilla de Spike.

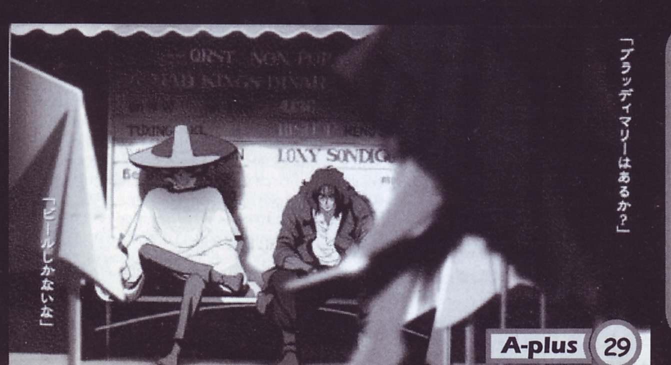
También se une Ein, un perro welsh corgi que resulta ser producto de un experimento que le convierte en un animal con una inteligencia tan elevada como su precio. Si bien parece participar como adorno por ser la mascota de la serie, su presencia se completa con la llegada de Edward.

Sin embargo, Vicious no dejará de hacerse presente, para recoradr a Spike su pasado y es que parece ser él quien dirige a los Dragones Rojos, organización criminal de la cual había sido miembro Spike, junto a su pvo real negro, y armado con su katana japonesa. Ideal para alguien que parece disfrutar de los destajos en la lucha cuerpo a cuerpo. Se convierte en un enemigo de cuidado. Parece difícil conocer las motivaciones de tan intrigante personaje, pero no para Gren, conocido tanto por Vicious como por Spike, quien parece ser el último en haber visto a Julia, antiguo amor del cazarecompensas. Ella, Spike y Vicious conformaban un trío de lo más especial.

Amigos del pasado: Spike, Julia y el enigmático Vicious. No presagiaban los sucesos que los separarían.

El pasado es parte de la historia, el futuro su desenlace.

Cowboy Bebop no sólo tiene buenas historias sino también una competente animación y un excelente acompañamiento musical, con escenas donde sobran las palabras. Spike parece lucirse en estas escenas de acción, en especial cuando demuestra su habilidad en artes marciales, con un movimiento que borda en lo sobresaliente. Todos estos ingredientes se hacen presentes desde el primer capítulo de Cowboy Bebop, que demuestra hasta qué tan alto nivel se ha querido llegar con la serie.



Cowboy Bebop

Director: Shinichiro Watanabe
Guión: Keiko Nobumoto
Diseño de Personajes: Toshihiro Kawamoto
Dirección de Fotografía: Yoichi Ogami
Música: Yoko Kanno
Animación: Sunrise
Producción: Sunrise y Bandai Visual



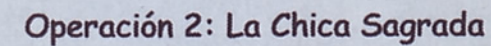


¡DEGENERAC

Cool Devices son una serie de cinco OVAs que no tienen censura alguna. Los productores evitan desarrollar una línea argumental, más bien narran una serie de experiencias pertenecientes a personajes cuyos nombres ni siquiera importan muchas veces, sólo los momentos.

Nota que en muchos de los episodios no se muestran los rostros de los personajes masculinos, recargando el mensaje de una dominación mayor hacia las «víctimas». Además también se asocia bastante la perversión con la gente de clase alta, quienes celebran sus orgías generalmente disfrazados con antifaces o alguna máscara. Lo peor es que estas cosas existen en la vida real.

Operación 1: La Fruta Curiosa
Ai parece ser una chica un poco retraída. Ella se encuentra junto con sus amigas comiendo algo ligero en un fast food (mismo McDonald's), cuando ingresa una pareja muy llamativa: una chica vestida con un traje transparente y varias cadenas y aretes como adornos; junto a un pata alto, de cabello largo y lila, que vestía un sobretodo. Ellos empiezan a acariciarse de forma muy «explícita» y toda la gente empieza a mirarlos y a cuchichear («oye, cómo hacen eso» «¡qué bárbaros! todo lo que hacen por llamar la atención» «qué figuretis»). Todos excepto Ai, quien los sigue cuando éstos se retiran. Tiene la necesidad de encontrarlos, de descubrir ese mundo tabú, pues detrás de esa mirada inocente se oculta un salvaje deseo por ser amada en «todas» las formas posibles.



Operación 2: La Chica Sagrada
Para él, la realidad sólo existe a través de los monitores que ha instalado en su mansión (como en «Sliver» con Sharon Stone), pues sabe que es mejor así, lo que siente por su hermana no está bien y prefiere mirarla y desearla a través de las cámaras ocultas, instaladas en todas las habitaciones. Es una relación enferma (lo peor de todo es que ella siente lo mismo hacia él) que empezó a notar desde su pubertad y sus conflictos sexuales no cesarán hasta ver satisfachos sus torcidos instintos.

Cool Devices 1995 - 96
Producción: Honeydip, Solt, J-C-F, Studio Kuma, Art Office Syaraku **Coproducción:** Cell Media, Stone Heads, Issuisha, Yuzoh Kato, Shinya Nakai **Directores:** Osamu Shinakawa, Megumi Saki, Kan Matsuda, Kouji Yoshikawa, Hiro Asano, Yukihiro Makino, Hiroshi Matsuda, Akira Nishimori

Operación 3a: La Muñeca de Amor
Dos esclavas sexuales de algún enfermo. Una ha sido disfrazada de coneja y la otra de gata. Se nota que ya están un poco desquiciadas cuando llega el amo («Gatita malvada, te volviste a escapar, ahora tendré que castigarte») y empieza el baile...

Operación 3b: Ropa de Baño de Invierno
La historia es bastante simple: Invierno. Una piscina temperada. Una hermosa joven con su ropa de baño. Una navaja. Cortes a la ropa de baño. Un «patín» (un pata). Y se entiende qué más.

Operación 3c: Enema
En el baño de algún sitio, un joven que parece experimentado está ayudando a una flaca a resolver su «problemita». Nunca entendí bien cuál era, de repente su timidez. Si fuera así, estoy seguro que la «curó» (lo malo que la hizo gritar mucho...).

Operación 4: Kirei
Vacacionar en una isla puede ser bastante relajador para un par de chicas. Pero resulta sospechoso cuando no se ve ningún turista en los alrededores, únicamente se aprecian hermosas mariposas, un radiante sol, refrescantes brisas y cinco nativos que rondan entre los árboles. Las flaquitas parecen bastante inocentes, pues aceptan la invitación del jefe de los nativos para tomar algo de té en su choza. Obviamente la bebida contenía alguna droga o alucinógeno y las flacas pagan pato con toda la tribu. Al final, se da a entender que cada mariposa de la isla representa a una de las víctimas de estos salvajes.

El Sr. Fujisawa junto a su hijastra

CION TOTAL!

Operación 5: Búsqueda I
Marino Okhura es una joven inocente, virgen, que - según algunos flashbacks - estaba a punto de casarse. Es secuestrada y llevada a la mansión de Takayuki Sawawatari, heredero de un famoso dominador sadomasoquista, para ser convertida en una esclava sexual. Su capataz («o reina sadomasoquista») se llama Saki, quien junto a Takayuki le enseñarán todas las formas en las que su cuerpo le puede brindar placer. Primero debe aprender a callar, luego a humillarse, a darse placer y a compartirlo. Las clases son tan intensivas que Marino olvida por completo su vida pasada y acepta el cautiverio, encadenada a una jaula, a la espera de servir a cualquier «amo».

Operación 6: Búsqueda II (Saki la Reina del Sadomasoquismo)
En este episodio se descubre por qué Saki es tan despiadada. Desde que estaba en el colegio, el padre de Takayuki le enseñó a ser una esclava. El anciano abusó de ella de muchas formas, haciendo que Saki confunda por completo el dolor con el placer (para ella son una misma cosa). Dicho esto, se entiende por qué Saki no siente ningún remordimento al torturar a las esclavas: lanzándolas a los perros, pasándoles descargas eléctricas en sus zonas íntimas, azotándolas y un larguísimo etcétera. Esta es la operación más enferma de todas.

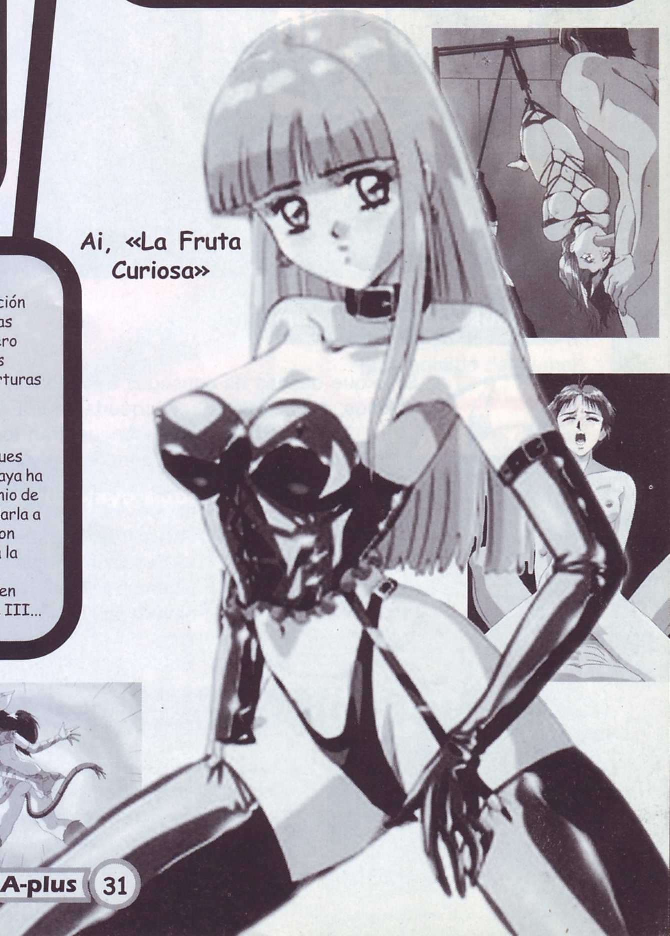
Operación 7: Yellow Star
El Sr. Fujisawa es un detective de alto vuelo. Pero también está vinculado con el bajo mundo y el comercio de una droga llamada Yellow Star (la cual acaba con la fuerza de voluntad de la víctima y acentúa el placer), el último grito de la moda entre los violadores. Fujisawa se casa con una Sra. cuya hija (una escolar) le llama la atención al detective. Cuando la Sra. sale de viaje, la niña pierde: ingiere la droga y Fujisawa le enseña lo que nunca le enseñarán en el cole'. El detective ya es mayor, pero es una bestia (para darte una idea, su pierna es cuatro veces más gruesa que la de la hijastra). Pero lo peor es cuando la lleva donde sus compinches...
Parece que la vuelven adicta, pues cuando la encuentran a las afueras de su colegio, le enseñan la droga (una ración como para un mes) y ella no pone ninguna resistencia en ir con ellos.

Operación 8: Guerrera Esclava Maya I
Maya Misutani es una chica normal que debido a un justificación tirada de los pelos, es llevada a otro mundo, donde según las profecías es la elegida que eliminará a la maldad, pero primero deberá ser humillada al máximo, padeciendo las morbosas creaciones tecnológicas de ese mundo. ¿Podrá soportar las torturas y salvar a todos?

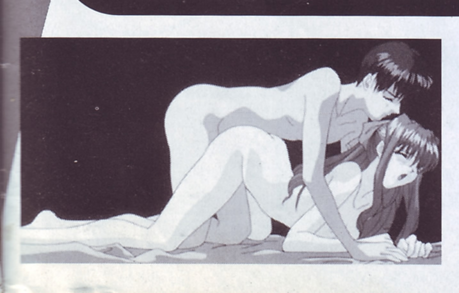
Operación 9: Guerrera Esclava Maya II
Esta continuación es bastante más fuerte que la anterior, pues debido a los experimentos que le hicieron en la Operación 8, Maya ha desarrollado una especie de falo. Ella sigue captiva, en el dominio de Lord Estilgar, sin embargo una de las sirvientas trata de ayudarla a escapar, para que regrese a la Tierrra. Lamentablemente son descubiertas y será la misma Maya quien deberá castigar a la sirvienta (ya te imaginas cómo, supongo).
Al final parece que Maya no salva a nadie sino que más bien empieza a disfrutar su estadía. Esperemos a que salga la Parte III...

10. Atadura
No sé por qué esta operación me recuerda a «La Serie Rosa», bueno, no importa. Masaki Hoshino es un escritor. Está soñando placenteramente con una chica a quien jamás ha visto antes, cuando le roban la billetera y también pierde su tren. Mientras se lamentaba de su mala suerte aparece la chica del sueño (¡oh, sorpresa!), quien generosamente lo ayuda y además lo invita a su casa, donde conocerá a sus «hermanitas» y a unas sirvientas bastante atractivas. Poco a poco descubre que la residencia es un antro del pecado (claro que él también se presta...) e intenta salvar a su flaca a como dé lugar...

11. Rina, el Angel Caído
Rina Yuki es una cantante, ídolo de multitudes (la Shakira nipona). Ella tiene una apariencia bastante inocente y unas canciones excelentes. Sin embargo su padre cae gravemente enfermo (él es su manager) y la pobre Rina descubre lo adeudado que andaba el viejo. Tiene que ayudarlo a pagar o su prestigio estará arruinado y probablemente fallezca en el hospital, al no poder costear su tratamiento.
Así, la cantante firma un contrato por el cual deberá perder TODAS sus inhibiciones, conociendo un sombrío mundo y a la vez descubriendo que en el fondo a ella le gusta todo eso. Le gusta tanto que al final es vendida como esclava sexual por un mes a un ricachón, quien paga una fortuna y así logra solventar las deudas de su padre.
Lo único malo es que Rina se desquicia... y en pleno concierto...



Ai, «La Fruta Curiosa»



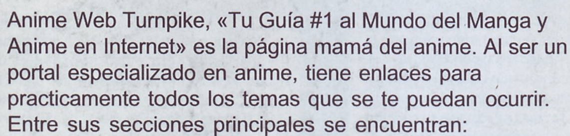
Aquí te presentamos algunos sites por si te metes a navegar en la red

www.anipike.com

Anime Web Turnpike

Your #1 Guide to the Anime & Manga Internet World!







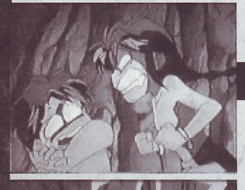
Anime Web Turnpike, «Tu Guía #1 al Mundo del Manga y Anime en Internet» es la página mamá del anime. Al ser un portal especializado en anime, tiene enlaces para practicamente todos los temas que se te puedan ocurrir. Entre sus secciones principales se encuentran:

- Las Páginas Comerciales (de Japón, Estados Unidos, tiendas en línea y miscelánea).
- Los Clubs de Anime (de todo el globo)
- Páginas de Fans (Convenciones, Fan Arts, Fansubs, etc.)
- Series de Manga y Anime (en orden alfabético)
- Multimedia (músicas, videoclips, galerías de arte)

Y un montón de otras cosas. Si vas a navegar por primera vez, empieza por ahí.









www.ex.org

Esta es una revista en línea.

Su última edición de marzo tiene un especial de Trigun, una serie de ciencia ficción al estilo Cowboy Bebop. Uno de los aspectos chéveres de EX es que en su página se tiene un archivo de todas sus ediciones anteriores, cada una con diversos temas que pueden ser de tu agrado. Además, puedes suscribirte gratuitamente, mandándoles un e-mail.

Date una vuelta, pues han adelantado que la siguiente edición hablará de Cowboy Bebop y de Lain...





www.pokemonvillage.com



Si lo que deseas es conseguir información oficial de estos bichos, debes iniciar tu búsqueda aquí. Entre los enlaces que tienen se encuentran los «DownLoads», donde puedes bajarte animaciones y muchas fotos. También hay una Sección de Videojuegos donde están revelados practicamente todos los trucos de GameBoy y Nintendo 64, aparte está la sección del juego de cartas del que te hemos hablado y finalmente ¡montones de novedades sobre estos monstruos de bolsillo!



Como ya se ha mencionado, nosotros también estamos preparando nuestra página web. Aproximadamente estará lista cuando salga nuestro próxima edición: El 7 de julio.

www.A-plus.???







Envíanos tus opiniones y dibujos sobre el nuevo estilo de la revista a **Jr. Padre Guatemala 258, Maranga - San Miguel** o a **imnova@inkanet.com.pe** Uno de los temas para que tu carta se publique fijo es «Por qué no surgen empresas serias a distribuir anime en Perú».

Estamos necesitando un ilustrador para que grafique todas nuestras ocurrencias. Si te interesa hacerte famoso, lo único que necesitas es: dibujar bien al estilo manga (sobretodo superdeformes), tener aptitud para trabajar en equipo, puntualidad y un gran sentido del humor.

Año 3, número 10. Mayo - Junio 2000
A-plus es, por el momento, una publicación bimensual hecha por aficionados al anime. Está permitida su reproducción parcial siempre y cuando menciones la fuente.
Los gráficos empleados son meramente informativos y se usan para complementar nuestros artículos (como lo hace el TV+, Somos o cualquier revista de cine), representan sólo un pequeño fragmento de la obra original de sus respectivos autores y editores.
La presente edición fue creada por: Juan Carlos Delgado, Eric Navarro, Wilfredo Yzásiga y Cinthia Farsán.
Las traducciones se las debemos a Claudia Sanden (a.k.a. titi).

Agradecimientos especiales a quienes nos apoyaron en la presente edición de alguna u otra forma:
Tomás Sánchez, Walter Cier, Jorge Zavaleta, Eduardo Cuya, Manuel Bozo, Quique Sanders, Caty Velásquez, José Chamache, Gustavo Picón, Manuel Prado, César Chávez, César Valverde, Princess Vampyre y sobre todo a todos esos pedantes que están pidiendo a gritos una lección de humildad. **Amén.**


A-plus
Te veo el
7 de julio,
en el próximo
número de
A-plus